GOEMON 64: EL RIVAL DE MARIO YA ESTA AQUI

SUPERJUEGOS

¡NUEVO!

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 72. ABRIL 1998. 395 PTAS

NOVEDADES EN 32 BITS

- CARDINAL SYN
- PITFALL 3D
- SNOW RACER 98
- FORSAKEN
- SNOWBOARD KIDS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

A LAS PUERTAS DEL INFIERNO

RESIDENT EVIL 2

CONOCE TODO SOBRE LA SEGUNDA PARTE DEL GRAN BOMBAZO DE CAPCOM

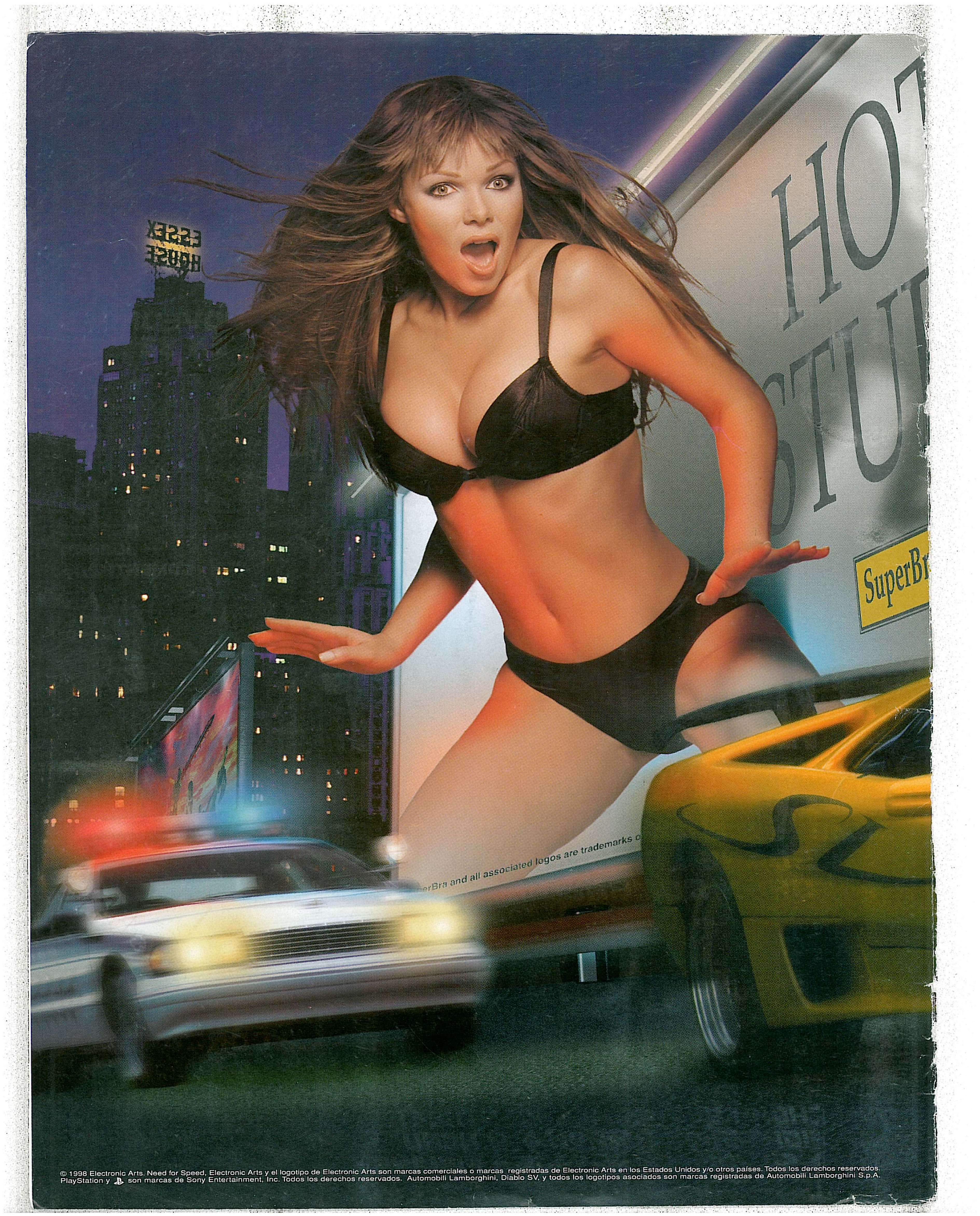
LO NUEVO MADE IN JAPAN

CHORO Q 3 ● X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION ● TENCHU ● SILHOUETTE MIRAGE ● FISHING

CONCURSOS

- GRAN TURISMO
- NEED FOR SPEED 3
- TETRISPHERE
- MK ANIQUILACION

8 420565 037006 00072


ESSEX HOUSE
© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Todos los derechos reservados. PlayStation y son marcas de Sony Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Automobili Lamborghini, Diablo SV, y todos los logotipos asociados son marcas registradas de Automobili Lamborghini S.p.A.


NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
III


PlayStation

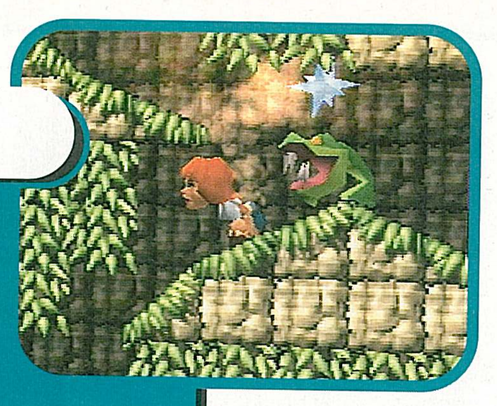
En portada

La segunda entrega del juego que más ríos de tinta ha hecho correr en las revistas de todo el mundo, ya es todo un hecho. Una secuela que sorprenderá a todos por la considerable evolución que ha experimentado, solventando sus carencias y acentuando sus muchas virtudes. CAPCOM vuelve a basar la magia de su juego en la explotación del misterio y de la incertidumbre en un mundo de terror que pondrá los pelos de punta hasta el más calvo. La comisaría de Racoon City y sus aledaños sirven de escenario a un universo plagado de *zombies*, monstruos bacteriológicos, THE PUNISHER, comerciales del Círculo de Lectores y seres repugnantes de todo tipo y condición. Atrévete a sumergirte en RESIDENT EVIL 2 y descubrirás lo que significa la palabra MIEDO.

sumario nº 72

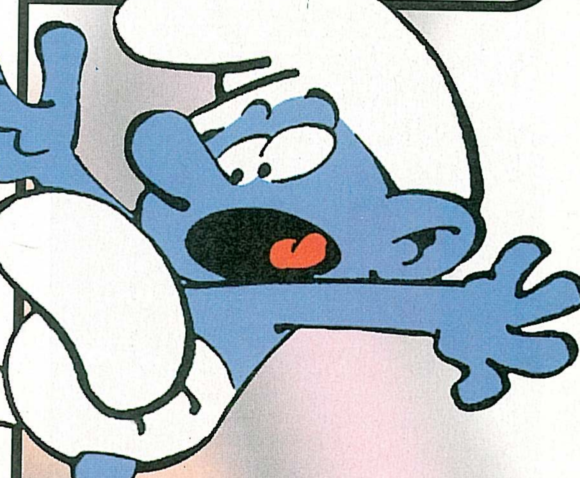
Super nuevo

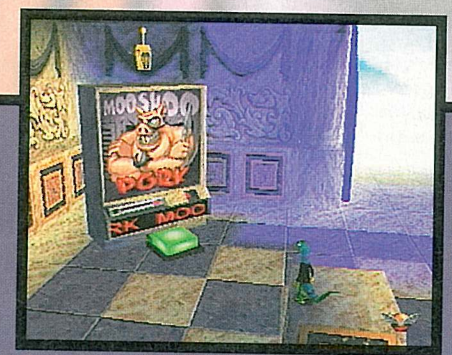
Secciones





A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Fco. Javier Bautista Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefa de Personal: Marily Angel

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Angel Aranda (jefe)
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas:
Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña:
Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

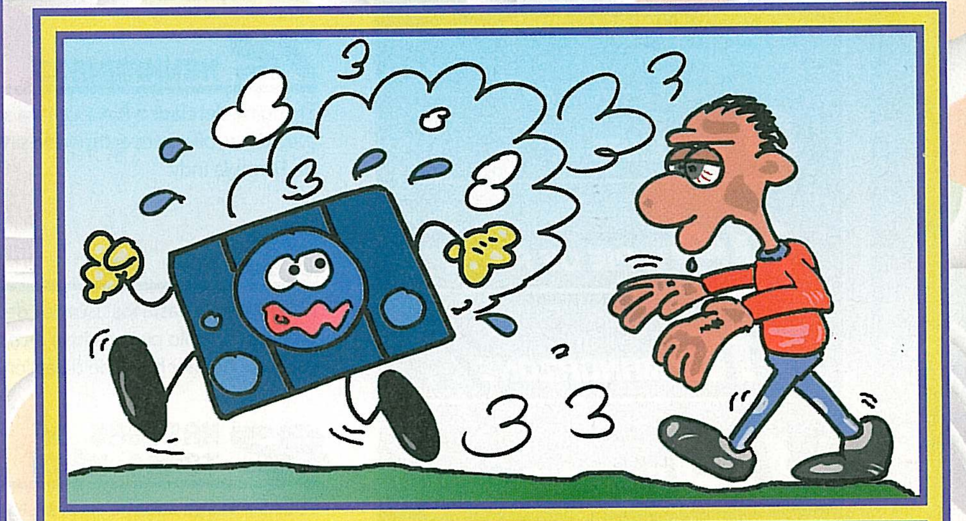
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain





Madrid, 16 de Marzo de 1998

Estimado Pepo:

Me alegra comunicarte que Dña. PlayStation Blue Di Pinto di Blue fue ingresada en el *European Hospital for Battered PlayStations* aquejada de una apoplejía grave pero la pericia del técnico de guardia en ese momento le salvo de vida y en este momento se encuentra fuera de peligro y se le ha dado de alta, habiendo regresado a Madrid en un helicóptero del *European PlayStation Heath Services*, dado su delicado estado de salud.

Os ruego que durante su convalecencia la tratéis con cuidado y mimo y no la sometáis a muchos esfuerzos que le puedan producir stress muy contraindicado por los técnicos del Hospital, ni por supuesto a malos tratos de los que sospechamos ha sido víctima, ya que días después del incidente recibimos un anónimo acompañado de la fotografía que os adjunto.

Un cordial saludo,

Lluch Gil
Responsable del PSX Health Services (Spain)

Estimada Lluch:
Lamento comunicarte que a las 11: 45 de este día aciago nuestra querida *Blue PlayStation* ha sufrido una indigestión de voltios y, tras una breve y humeante agonía, creemos que ha pasado a mejor vida. Me cuesta horrores escribir estas líneas sin que de mis ojos salten las lágrimas.
Todo sucedió muy rápido. Acababa yo de llegar de mi casa cuando, por error, enchufé la máquina a la corriente de mi calentador de torrijas. Como sabrás, este útil electrodoméstico, inventado por The Punisher, sirve para elevar la temperatura de cualquier cosa masticable. Pues bien, sólo tiene una pequeña pega, y es que funciona con el mismo voltaje que la electricidad estática de la parte interna de sus muslos tras un par de segundos, o sea, unos 13 mil voltios. El resto te lo puedes imaginar. La *Blue PlayStation* saltó por los aires y cambió su color por este bello rojo incandescente. Recibe mi más sincero pésame.
The Scope
Responsable de PSX Execution Team (Spain)

¡¡¡Felicidades PAPAAAA!!!

Inés Pérez Vélez, la linda y mofletuda mocita de la foto, quiere felicitar en el Día del Padre a nuestro Director de Arte, el Gran Tomas, y a su madre Mari Pepa, en el día de su santo. De paso, también quiere pedirle disculpas a mamá por meter las llaves, una vez más, en la lavadora. Besos.

Echando cálculos de cuáles son los momentos más críticos de un redactor de **SUPER JUEGOS**, nuestra cabeza casi siempre repara en los tormentosos días de cierre de número. Pero si buscamos bien, esas jornadas amargas son sólo una tontería si las comparamos con el mal trago, el rato del horror con mayúsculas, que supone destruir una *BLUE PLAYSTATION*.

CRIMEN Y NUESTRO CASTIGO

Como muchos de vosotros estaréis preguntándoos qué es una *BLUE PLAYSTATION* lo mejor será empezar por ahí. Una *BLUE PLAYSTATION* es una *PLAYSTATION AZUL*. Hasta este nivel de información ha llegado THE SCOPE tras dos años de constante contacto con la máquina. Como suponemos que la gran mayoría de vosotros superaríais sin muchos problemas el **Test de Grimor** (el de los monos y los plátanos de colores) aumentaremos el flujo de datos y os diremos que esta consola nos permite trabajar sin problemas con *betas* (versiones de juegos inacabados) y con programas NTSC (juegos americanos y japoneses). A diferencia con la *PLAYSTATION* normal que funciona a 220V., la *BLUE PLAYSTATION* lo hace a 125V y requiere de un transformador. Si uno no recuerda este detalle, tras unos breves instantes la consola empieza a freirse por dentro y a emitir un denso humo gris que jamás alcanza el techo de la sala. La pestilencia, un leve sonidillo (muy similar a un pedete de un crío en la bañera) y una sustancia líquida y aceitosa, son los signos que evidencian que la *BLUE PLAYSTATION* ha entrado, con todos los honores, a engrosar la lista de máquinas muertas en acto de servicio. Una vez certificada la defunción se manda a SONY.



Editorial

El mes que viene os ofreceremos los resultados definitivos de vuestras votaciones a **Los Mejores del 97**. Desde aquí os queremos agradecer la avalancha de cartas que hemos recibido con vuestros votos.

MARCOS GARCIA

EN BUSCA DEL EQUILIBRIO

Si hay algo que hemos pretendido hacer de **SUPER JUEGOS** a lo largo de estos últimos años es sin duda darle un toque adulto. Nosotros somos los primeros en proclamar que las consolas de videojuegos, pese a quien le pese, han dado un giro sustancial y, aun conservando la base de sus usuarios en edades tempranas, poco a poco se están convirtiendo en un aliado del ocio para gente madurita. Esta paradoja de tener que satisfacer a varias edades, es lo que hace complicado alcanzar ese equilibrio que buscamos cada mes. Por eso tratamos de poner a vuestra disposición una oferta seria, sin concesiones a mediocridades y desinformaciones, aderezada con toques de humor (en ciertos momentos corrosivo y en otros hasta infantil) que puedan hacer más amena su lectura y evitar caer en la tentación de identificar la revista como un mero catálogo de novedades. Por eso **SUPER JUEGOS** pretende ser tan seria como una enciclopedia, y tan divertida como un comic, y así alejarnos de mediocridades carentes de rigor, criterio e imaginación que insultan al lector exigente.

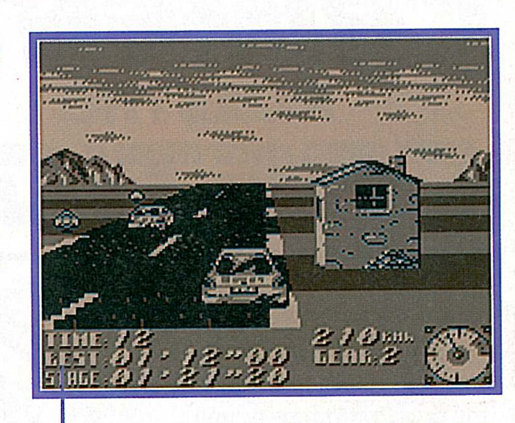


Como el patio sigue igual de revuelto por tierras hispanas y las buenas noticias llegan de todas partes, hemos decidido dedicarle algún espacio al mercado nipón y al estreno de MORTAL KOMBAT: ANIQUILACION, la nueva película basada en el mítico videojuego de lucha. En resumen, cosas de gente con los ojos rasgados y cine de artes marciales aumentan nuestras novedades.

INFOGRAMES

V-RALLY TAMBIEN CORRERA EN LA PORTATIL DE NINTENDO

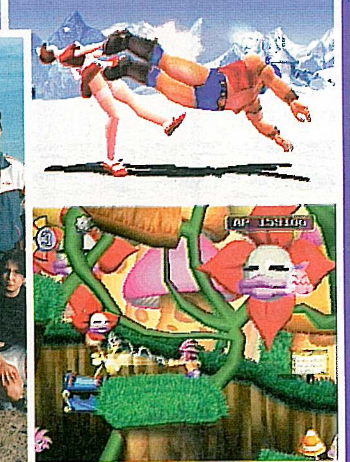
En su afán de superar retos imposibles, la compañía francesa está terminando una versión de V-RALLY para ***GAME BOY*** con casi todo lo que en su día pudimos ver en ***PLAYSTATION***. Velocidad sin límites, extraordinario realismo en los coches y sus movimientos, varios modos de juego, diferentes superficies y condiciones climáticas y otros detalles impensables serán realidad en breve.



Los programadores de V-RALLY para GAME BOY han intentado, salvando las distancias lógicas, que esta versión no tenga nada que envidiar al original de PLAYSTATION. Lo increíble es que lo han logrado.

SONY C.E.









OTRA GRAN REMESA DE JUEGOS PARA PSX

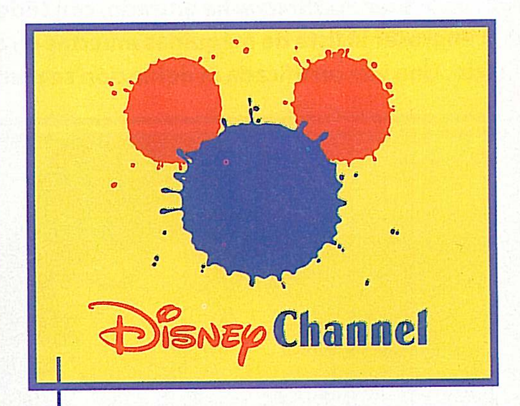
Como es constumbre, SONY tiene ya preparados unos cuantos títulos para ***PLAYSTATION*** de cara a estos dos próximos meses. Los juegos son: BOMBERMAN WORLD (la versión en perspectiva isométrica del clásico de HUDSON), la aventura de acción MEDIEVIL, el programa de lucha DEAD OR ALIVE, y, por último, TOMBI, una genialidad que podríamos catalogar dentro de las plataformas pero que se sale completamente del concepto tradicional.

Cambiando de tema, todos sabéis que a SONY le van bien las cosas, pero es posible que desconozcáis que también se preocupa porque los demás puedan decir lo mismo. Así, por ejemplo, patrocina a varios equipos de fútbol como el ATK Alcalde.

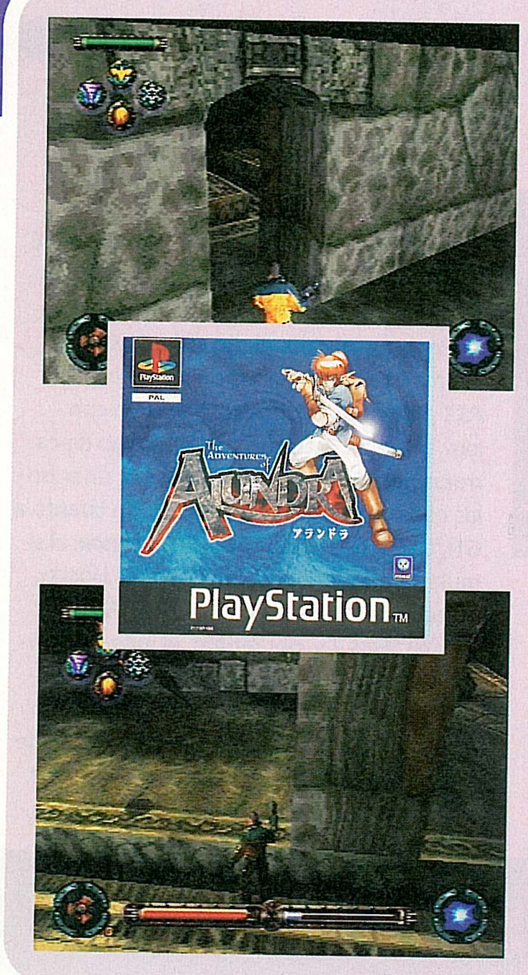
TELEVISION

DISNEY CHANNEL FICHA POR CANAL SATELITE DIGITAL

A partir de abril, los abonados a **Canal Satélite Digital** podrán disfrutar de **Disney Channel**, el canal de TV cuya programación está específicamente dirigida a los más pequeños de la casa y a los amantes del mundo **Disney**. Los dibujos animados, series y películas de **Walt Disney** compondrán 18 horas de su programación diaria.



__Disney Channel__ es un canal de pago, sin cortes publicitarios y con diferentes paquetes a elegir. Toda su oferta de productos son grandes éxitos de __Walt Disney__ y su emisión será de 18 horas diarias.



PSYGNOSIS

NUEVAS FECHAS PARA O. D. T. Y ALUNDRA

La compañía británica PSYGNOSIS acaba de confirmarnos las fechas de lanzamiento de los juegos O.D.T. y ALUNDRA, dos de sus grandes apuestas para ***PLAYSTATION*** de cara al 98. El alucinante OR DIE TRYING, más popularmente conocido entre los aficionados como O. D. T. , estará listo para su comercialización en **España** en el último trimestre del año. En cuanto al *Action RPG* ALUNDRA, que tanto éxito alcanzó en **Japón** y que recientemente ha comenzado su andadura en **Estados Unidos**, los responsables de PSYGNOSIS en nuestro país aseguran que estará en nuestras tiendas en la segunda quincena de Mayo. Según las últimas informaciones, la esperada traducción al castellano de los textos del juego va viento en popa y promete ser una de las mejores de este género en ***PLAYSTATION***.

Cambiando de tema pero sin dejar de hablar de asuntos relacionados con PSYGNOSIS, dentro de escasas fechas podréis adquirir el juego de conducción F1 a un precio mucho más interesante y asequible. Siguiendo la práctica habitual de otras compañías fieles a ***PLAYSTATION***, este título pasará a engrosar la larga lista de juegos *Platinum* y su PVP será de 3.990 pesetas.

NINTENDO

UNA GAME BOY CON PANTALLA A COLOR PARA FINALES DE AÑO

El gran deseo de los amantes de ***GAME BOY*** se verá cumplido por fin ya que, según ha informado la propia compañía, en el último trimestre de 1998 aparecerá la primera ***GAME BOY POCKET*** con pantalla a color. Se conocen ya algunas especificaciones de lo que será la gran apuesta de NINTENDO, pudiendo adelantar que soportará 56 tonos de color simultáneos de una paleta de 32.000. Será totalmente compatible con todos los juegos del catálogo de ***GAME BOY***, proporcionando al jugador 10 paletas diferentes que podrá aplicar a su antojo sobre los juegos que no



En la pantalla superior vemos una imagen captada a través de la nueva cámara ajustable a la portátil de NINTENDO.

aprovechen las nuevas capacidades gráficas de la consola. Contará también con la posibilidad de ser conectada a la propia ***NINTENDO 64***, aunque de momento se desconocen las ventajas que esto podrá acarrear. En otro orden de cosas, un nuevo color, el rosa, pasará a formar parte de la colección ***GAME BOY POCKET*** de colores, una opción especialmente ideada para las más jovencitas de la casa. Y ya por último, os mostramos una imágen del *software* que ***GAME BOY CAMERA*** incluirá, y que entre otros cuenta con *software* para retoque de imágenes y montaje de «películas» de hasta 40 *frames*. Esta se verá complementada con la impresora especial que NINTENDO ha diseñado. El lanzamiento de ambos artilugios en **España** tendrá lugar el próximo mes de Julio.

ELECTRONIC ARTS

UNA APUESTA DE CINE PARA DOS GRANDES JUEGOS DE ACCION

ELECTRONIC ARTS va a convertir ***PSX*** en una consola de cine con TOMORROW NEVER DIES y WARGAMES. El primer título está basado en las aventuras de **James Bond**, y tendrá un desarrollo en sus fases aún más variado que JUNGLA DE CRISTAL. WARGAMES, por su parte, es un juego de estrategia que mezcla aspectos de COMMAND & CONQUER y RETURN FIRE.



TOMORROW NEVER DIES cuenta con una enorme variedad de géneros en sus fases. Según parece, han querido llevar el espíritu de JUNGLA DE CRISTAL a la máxima expresión.



NEW SOFTWARE CENTER

ACCLAIM, ASCII Y GTI SE PREPARAN PARA UNA PRIMAVERA CALIENTE

La compañía distribuidora NEW SOFTWARE CENTER está dispuesta a no dejarnos ni un sólo minuto libre en esta próxima primavera. Por empezar por algún lado, ACCLAIM, además de las versiones de FORSAKEN para **PSX** y **NINTENDO 64**, nos sorprenderá con IGGY´S RECKING´BALLS, un curioso juego de carreras para **N64** protagonizado por unas bolas con sorprendentes atributos. En cuanto a GTI, traerá tres títulos para **PLAYSTATION**: el simulador deportivo WAYNE GRETZKY'S HOCKEY, la recopilación de clásicos MIDWAY ARCADE GREATEST HITS 2 y, por último, el juego deportivo-futurista DEATH BALLS. Para finalizar, ASCII traerá a **España** el juego AERO GAUGE, un programa trepidante de carreras a bordo de potentes naves al más puro estilo WIPE OUT. Lo dicho, una primavera de lo más movida.





Esther y Sigfrido, Product Managers de NSC, cada vez vienen a visitarnos en horarios más intempestivos.



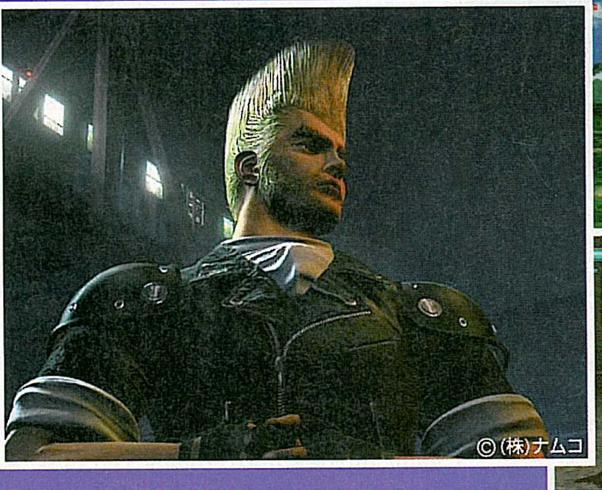
FLASHES JAPON

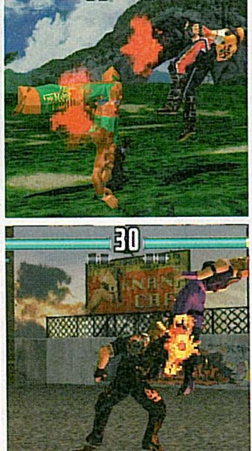
TEKKEN 3, EL JUEGO MAS ESPERADO, AL FIN A LA VENTA EN JAPON

Desde el pasado 26 de Marzo, todos los usuarios japoneses de **PLAYSTATION** pueden adquirir en sus tiendas el esperado TEKKEN 3 de NAMCO. Como todos sabéis, el juego es la conversión directa de la recreativa del mismo nombre programada por NAMCO en su placa **SYSTEM 12**. La versión **PLAYSTATION**, pese a no ser tan buena gráficamente como la **COIN-OP**, posee toda la jugabilidad y la suavidad de movimientos de la máquina. Uno de los aspectos más importantes de la conversión a **PSX** es el nuevo *Force Mode*, un modo en el que lucharemos contra nuevos personajes a lo largo de un escenario tridimensional con *scroll* al más puro estilo DIE HARD ARCADE o FIGHTING FORCE. Técnicamente, la resolución de sus gráficos ha disminuido notablemente, aunque el detalle y el preciosismo de sus texturas y escenarios y los 60 *fps* a los que se mueven, hacen olvidarnos absolutamente de este aspecto. El juego hace uso del nuevo mando *Dual Shock* para lograr un mayor realismo. El próximo mes os mostraremos todas las excelencias de este gran TEKKEN 3.



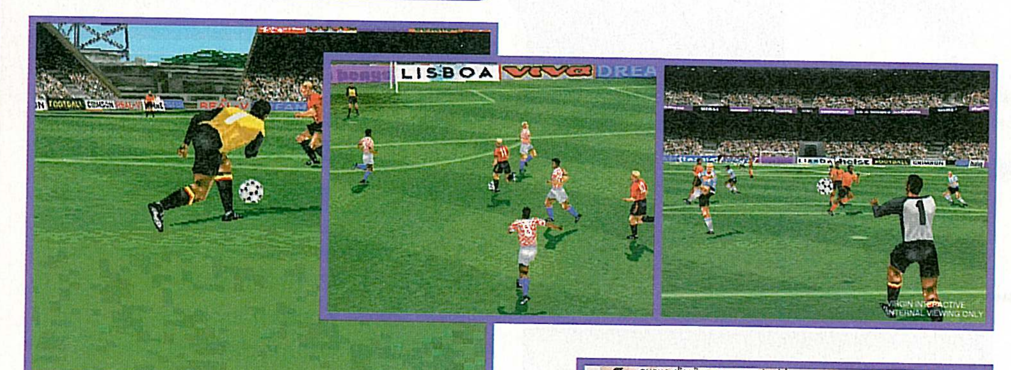








VIRGIN



VIVA FOOTBALL, CANDIDATO A BALON DE ORO EN PLAYSTATION

Aunque su festivo nombre pueda llevar a equívocos, VIVA FOOTBALL puede convertirse en la gran sensación del año dentro de los juegos de fútbol para ***PLAYSTATION***. Creado por los propios programadores de VIRGIN, este título cuenta con una calidad gráfica y una animación sin precedentes en ***PSX***. Jugabilidad extraordinaria, selecciones nacionales de diferentes épocas, jugadores reales, la posibilidad de elegir entre el Mundial 98 y cualquiera de los del pasado, son algunas de las curiosidades de este lanzamiento.

NOTICIAS ZETA

WOMAN ENTREGA SUS PREMIOS A LOS MEJORES DEL 97

Más de 2.500 invitados acudieron a la gala que la revista WOMAN, de GRUPO ZETA, con el patrocinio de LANCOME, organizó para entregar los premios a Los Mejores de 1997 elegidos por las lectoras de la publicación. La ceremonia de entrega tuvo lugar en la carpa que *Cirque du Soleil* tiene instalada en **Madrid**, y los galardonados de la presente edición fueron la diseñadora de moda **Amaya Arzuaga**, el actor **Jordi Mollá**, el tenista **Carlos Moyá**, los periodistas **Lorenzo Milá** y **Gemma Nierga**, el grupo **Jarabe de Palo**, la escritora **Carmen Posadas**, la modelo **Inés Sastre** y su compañero en las pasarelas, el modelo masculino **Andrea Boccaletti**.



*El director general de GRUPO ZETA, **Dalmau Codina**, dirige unas palabras de agradecimiento a los asistentes a la entrega de premios Los Mejores del 97 de la revista WOMAN.*



NUEVAS IMAGENES DEL CASTLEVANIA PARA NINTENDO 64



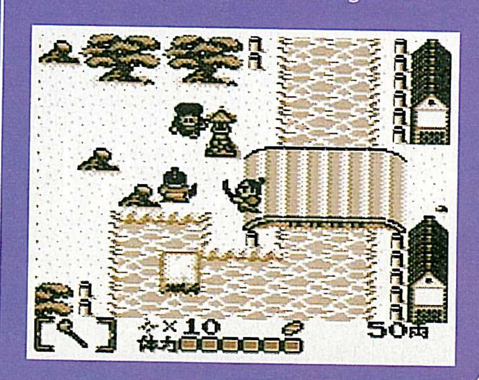




A pesar de que el juego aún está a un 20% respecto a lo que será el producto final, KONAMI ha comenzado a difundir a través de su página Web nuevas e impactantes imágenes de su esperada entrega de CASTLEVANIA para ***NINTENDO 64***. Si os impresionan las pantallas preparaos para alucinar con estos datos. Se podrá elegir protagonista entre cuatro posibles: Schneider Belmont, Cornell Reinhart, Carrie Eastfield y un fulano de enormes proporciones llamado Kola. Como en el SIMON'S QUEST de ***NES*** el tiempo tendrá una importancia crucial en el desarrollo de la aventura, alternándose los días (con los vampiros ocultándose de la luz solar) con las noches (en las que éstos salen de sus tumbas para cazar). Con el título provisional de CASTLEVANIA 3D, esta nueva joya de KONAMI promete animar el mercado nipón de ***NINTENDO 64***.

GOEMON Y SUS AMIGOS VISITAN GAME BOY

La otra gran noticia del mes dentro del universo KONAMI la protagonizan los populares Goemon y Ebisumaru. Con el nombre aún provisional de **MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON**, la popular y humorística saga de KONAMI está a punto de visitar la portátil de NINTENDO, en una delirante aventura que enfrentará a nuestros amigos contra la temible banda de los Evil Ship Gang. A través de pueblos y valles, este «cartuchín» promete horas de juerga y diversión gracias a sus tronchantes juegos de *bonus*. No podemos esperar a echarle el guante.



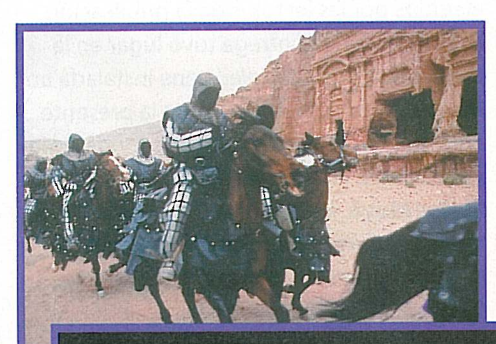


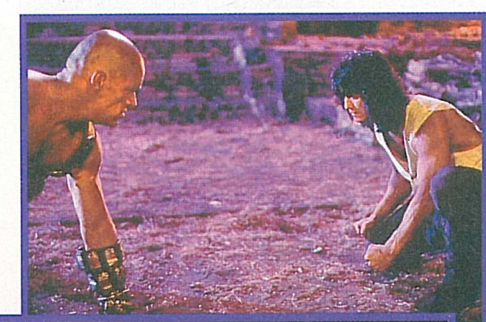


CINE

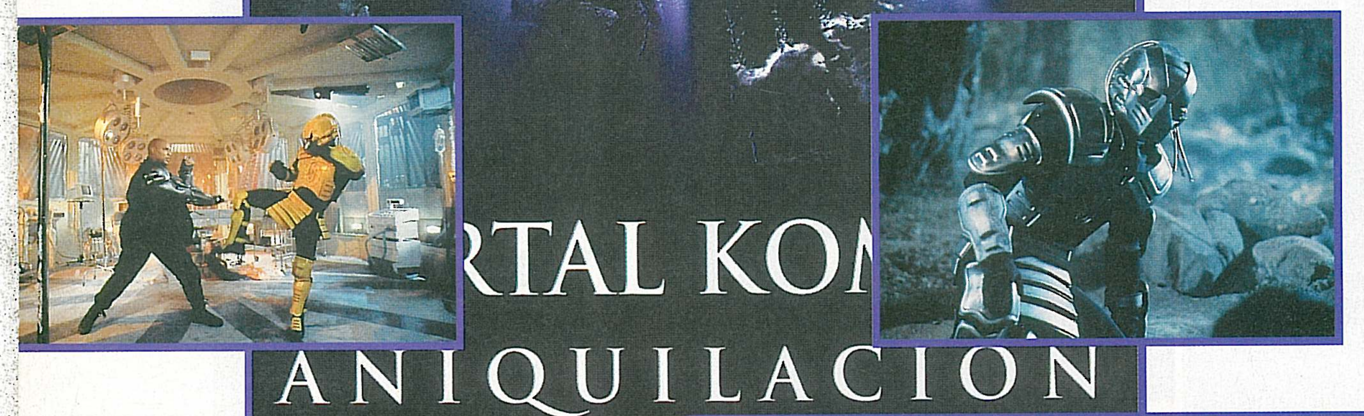
MORTAL KOMBAT: ANIQUILACION. DE TU CONSOLA AL CINE

El 3 de Abril se estrenará en **España** la segunda parte de la película MORTAL KOMBAT, titulada **MORTAL KOMBAT: ANIQUILACION.** Retomando la historia desde el final de la primera parte, los guerreros del mundo real, con Liu Kang (**Robin Shou**) a la cabeza, se enfrentarán a las temibles hordas de Shao-Khan (**Brian Thompson**) con el objetivo de cerrar el portal dimensional que está absorbiendo la tierra hacia el Mundo Exterior. A cualquier persona que haya jugado alguna vez a cualquiera de las cinco versiones que existen de MK les resultará familiar toda la ambientación del film, ya que su fotografía ha sido tratada de un modo similar a la de los juegos. Lo más sorprendente de **MK: ANIQUILACION** es que sus guionistas (entre ellos **John Tobias**, creador de la saga MK junto a **Ed Boon**) y sus coreógrafos han sabido imprimir a la película todo el sabor de los videojuegos, debido sobre todo a la cantidad de personajes reconocibles que aparecen y a los golpes característicos que cada uno de ellos ejecuta en los combates. Los efectos especiales juegan un papel fundamental en la película, con una impecable representación de los golpes especiales y las magias de los luchadores. Ninguno de los fans de la saga MORTAL KOMBAT se arrepentirá de ir a ver **MORTAL KOMBAT: ANIQUILACION.**



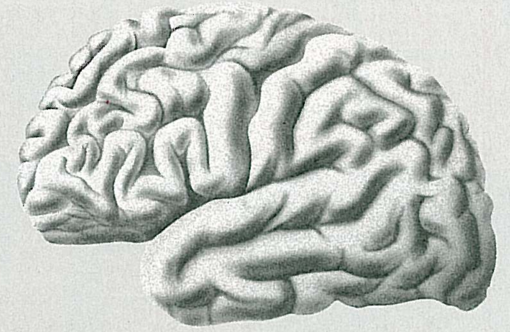


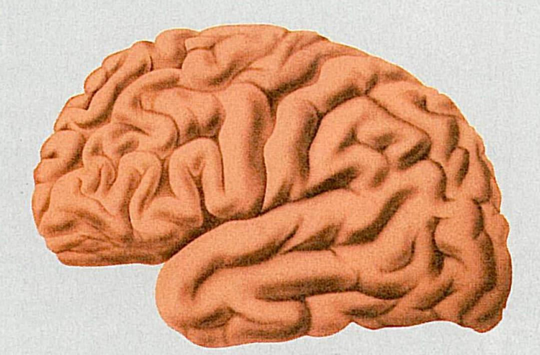


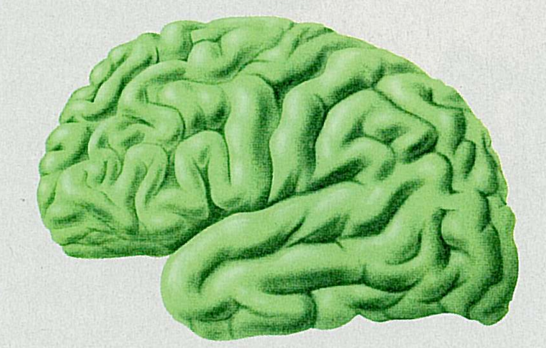




*La ambientación de la película es fantástica, con un look muy MORTAL KOMBAT que nos zambulle en el universo de **Tobias/Boon.***


Ahora la Tarjeta de Memoria de PlayStation


también en naranja


en verde


y en transparente



Nuevas Tarjetas
de Memoria de Colores.
Para que no te líes.

Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com



Todo el **PODER** en tus **MANOS**



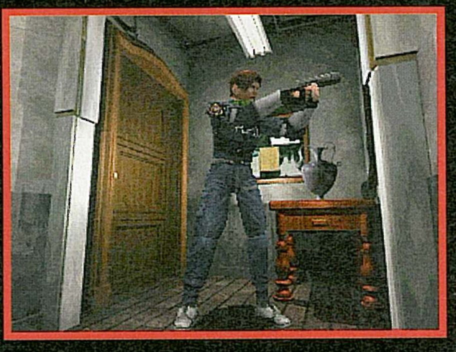
RESIDENT EVIL 2

El 29 de Enero **RESIDENT EVIL 2** vio la luz en tierras niponas después de dos años de espera. Los señores de CAPCOM nos mantuvieron en ascuas trabajando y depurando el diamante en bruto que tenían entre sus manos para obtener una de las joyas más preciadas por todos los usuarios de ***PLAYSTATION***. Nadie sabía qué diablos estarían maquinando para esta segunda parte de uno de los juegos más laureados y con mayor carisma de los 32 *bits* de SONY y hasta qué punto sería diferente de la primera aventura. Todas las incógnitas se han desvelado, y en estas páginas os ofrecemos un adelanto de lo que contiene **RESIDENT EVIL 2** y un montón de curiosidades que han rodeado su producción. Sin duda, los amantes de las emociones fuertes están de enhorabuena, ya que no se trata sólo del juego que ocupa estas páginas. Otros como CLOCK TOWER (que afortunadamente ha llegado a nuestras tierras y que os ofrecimos el mes pasado) y algunos más en **Japón** continúan abriendo brecha dentro de un género que día a día va ganando más adeptos en el mundo. Pero al ser RESIDENT EVIL el primero que nos atrajo y absorbió dentro de su fatídico mundo y terrorífico argumento, todo el mundo lo aguarda con un cariño especial. Si todavía hay alguien con dudas sobre la secuela, que eche un vistazo a este reportaje.

Antes de las consolas de 32 *bits* pocos juegos abordaron la temática del terror. Pero nadie había conseguido involucrar al jugador en una aventura tanto como RESIDENT EVIL. La combinación del sonido con un realismo gráfico nunca visto convirtió a este título en una experiencia única que inauguró un nuevo género. RESIDENT EVIL 2 toma el testigo... ¡y de qué manera!

El infierno llama a tu puerta

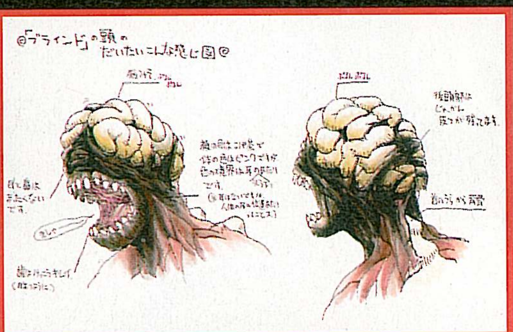


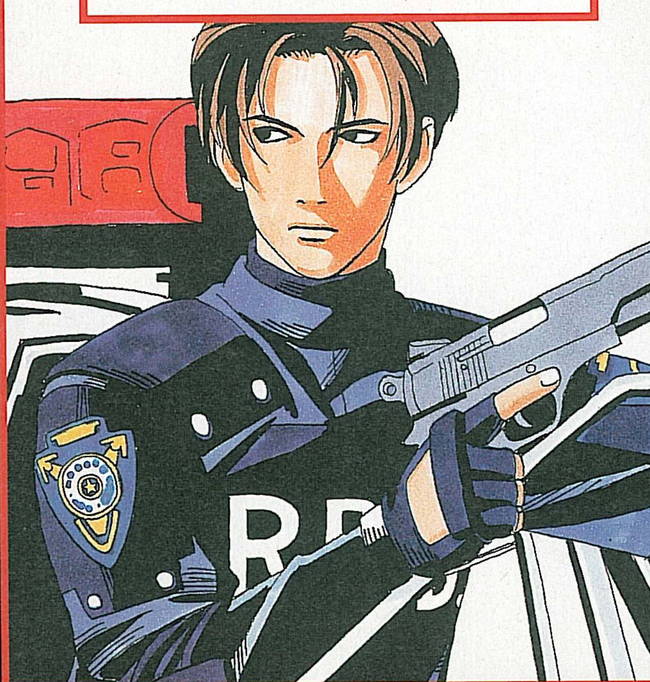




La creación de un clásico

CAPCOM se ha tomado su tiempo en el desarrollo de **Resident Evil 2**. Casi dos años ha durado la gesta del equipo de programación encargado de dar forma a este título. Incluso retrasaron la fecha de lanzamiento para mejorar el juego hasta obtener el resultado final que todos esperaban, y sorprender a los entusiastas seguidores de esta serie con nuevas y más terroríficas sensaciones. Según **Hideki Kamiya**, director jefe del grupo de desarrollo de **Resident Evil 2**, los miembros del equipo pasaron horas y horas viendo películas como La noche de los muertos vivientes, El día de los muertos, El retorno de los muertos vivientes o cualquiera de los innumerables clásicos que abordan el tema antes de comenzar a trabajar. Todo para recrear el ambiente que ha de poseer un juego de este tipo, desde cómo se debía mover un *zombie* mientras avanza hacia su presa, hasta los espeluznantes sonidos que debían aterrorizar a los seguidores de Resident Evil en sus hogares.





Las horas de trabajo empleadas para diseñar todos los personajes y escenarios del juego han dejado tras de sí un buen número de ilustraciones. Un objeto preciado para los coleccionistas.

Desde un principio basta con observar las pantallas para comprobar que hay diferencias notables entre ambas partes del juego. El detallismo exquisito con el que se han recreado los escenarios nos da una idea de lo que un grupo de programación con las ideas claras y ganas de hacer las cosas bien puede llegar a conseguir en una *PlayStation*. Lo mejor de todo es que **Resident Evil 2**, al igual que su predecesor, trasciende del entorno que lo mantiene atrapado dentro de la consola. Aunque CAPCOM ha puesto más empeño en esta segunda entrega a la hora de incluir mayores dosis de acción, dejando a un lado la temática para que la gente no esté horas y horas recorriendo pasillos sin



ninguna bestia a la que disparar. Se nota de un forma espectacular en las sorpresas inesperadas no aptas para cardiacos, que han aumentado su número de forma considerable. A pesar de todo, no se puede negar que **Resident Evil 2** es capaz de transmitir sensaciones a la persona que se atreve a introducirse en su particular infierno de seres macabros y tenebrosos espacios marcados por el maligno en todos sus rincones. Mientras estás jugando apenas eres consciente de lo que te rodea. Todos tus sentidos permanecen alerta. Una leve subida en el tono de la música puede indicar el principio de una debacle si los reflejos fallan en el momento clave. Es decir, en **Resident Evil 2** se produce la combinación perfecta de todos los apartados. Los tonos oscuros, en algunos casos hasta sucios, empleados en las texturas crean un ambiente que se torna opresivo al utilizar ángulos de cámara que maestros como **Hitchcock** supieron aprovechar magistralmente en sus películas. Uno de los aspectos

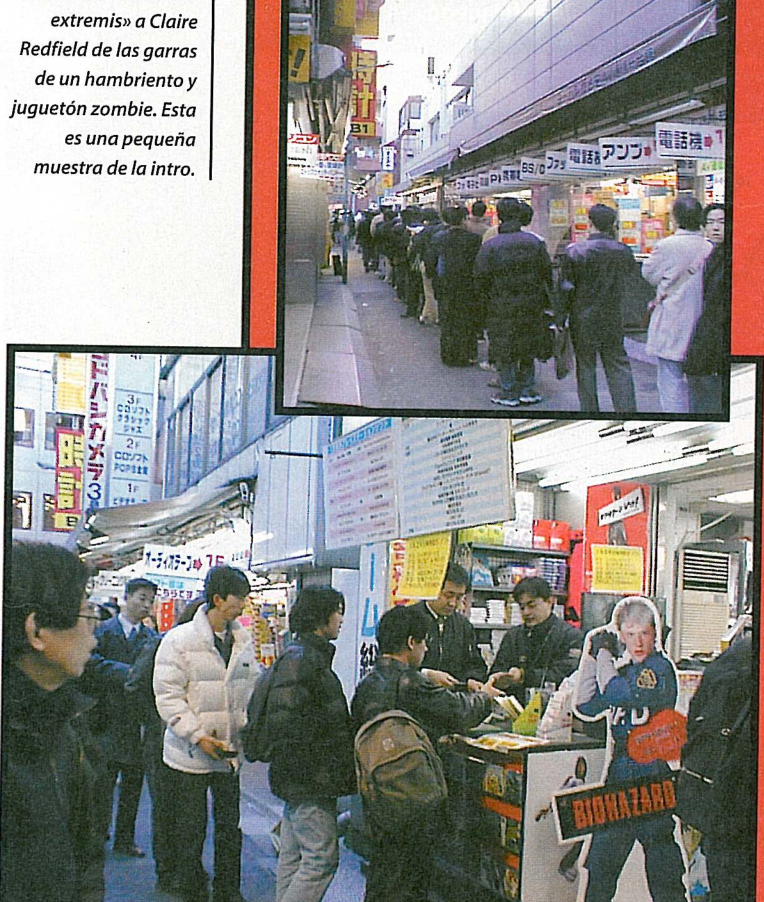




Resident Evil 2 cuenta con la intro en FMV más espectacular de todos los tiempos

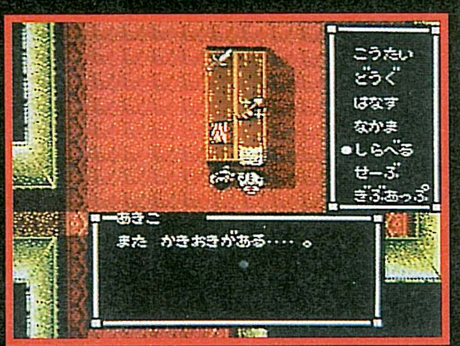
menos explotados en RESIDENT EVIL ha tomado un inusitado protagonismo. Los impresionantes efectos de luz que conforman los reflejos del fuego u otras fuentes en los personajes, variando cuando éstos se desplazan por el escenario, han logrado resultados hasta el momento nunca imaginados. La atmófera incrementa su poder angustiante al añadir melodías que marcan la acción del juego en todo momento con súbitos arranques en los momentos clave (auténticos sustos para los más aprensivos) y sugestivas entonaciones en los aparentes interludios, porque nunca sabes lo que te espera en la próxima habitación. Por supuesto, las posibilidades de ***PLAYSTATION*** también han sido explotadas dotando al juego con unos efectos de sonido espeluznantes. Como en RESIDENT EVIL, se ha tenido en cuenta el tipo de superficie sobre la que se encuentra el protagonista para adaptar el sonido de sus pasos. No faltan los misteriosos sonidos de seres reptando en una sala contigua, o los desagradables gruñidos de los *zombies* en busca de comida que se convierten en valiosa referencia cuando no están a la vista. Para conseguir que todos estos elementos se conjugasen en la forma correcta, los creadores de CAPCOM no se han limitado a programar el juego. Han visto todas las películas

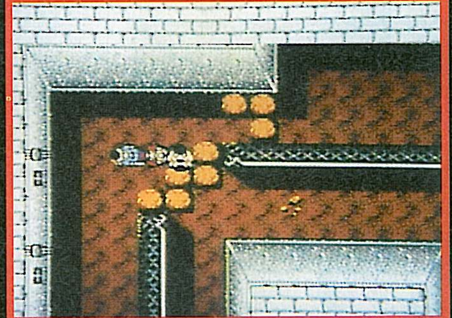
En las pantallas superiores, Leon salva «in extremis» a Claire Redfield de las garras de un hambriento y juguetón zombie. Esta es una pequeña muestra de la intro.

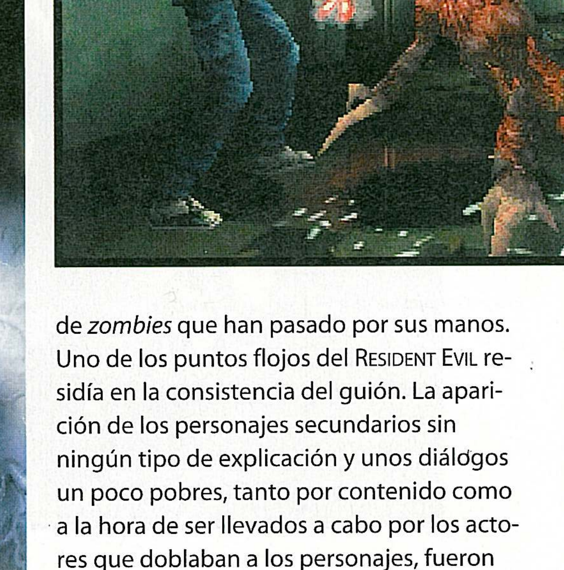


Llega la fiebre amarilla

El 29 de Enero de este año salió a la venta en Japón uno de los juegos más esperados de todos los tiempos, la última creación de CAPCOM, RESIDENT EVIL 2. Miles de japoneses se apostaron desde primeras horas de la mañana en larguísimas colas para conseguir el juego antes que nadie en el mundo. Las expectativas de venta del juego fueron rebasadas con creces. En un sólo día se alcanzó la increíble cantidad de 1,8 millones de unidades en Japón, mientras que en EE. UU., donde había salido una semana antes, alcanzó la cantidad de 380.000 copias, eclipsando los records obtenidos por FINAL FANTASY VII, TOMB RAIDER o el mismísimo SUPER MARIO 64.







El origen de Resident Evil

Muchos seguidores de la saga pueden pensar que una de las principales fuentes de inspiración para sus programadores fue ALONE IN THE DARK. El esquema del juego y el tipo de cámaras utilizado es casi idéntico en ambas series. Sin embargo, hemos descubierto que el juego que sirvió de musa a los creadores se encuentra entre el inmenso catálogo para *NES*. Se trata de un *RPG* que vio la luz en 1989 y, no podía ser de otro modo, fue desarrollado por CAPCOM. Bajo el nombre de SWEET HOME, este título se encargó de preparar el camino para una de las aventuras más alucinantes. Para aquellos que estén acosados por la fiebre del coleccionismo, les diremos que SWEET HOME fue lanzado únicamente en el mercado japonés, y es casi imposible conseguirlo en la actualidad. Las similitudes con ambas partes de RESIDENT EVIL resultan evidentes. Sobre todo en las puertas que se abren, en primer plano, dando paso a nuevas habitaciones, *zombies* asomándose a la pantalla y un cuadro de *items* con un sistema parecido al de RESIDENT. Aquí tenéis dos pantallas y la carátula original del juego.





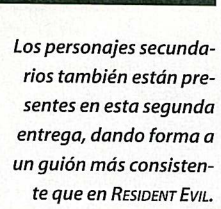
SWEET HOME fue el título que inspiró a los programadores a la hora de crear RESIDENT EVIL. CAPCOM no ha descartado la posibilidad de hacer una versión de este juego de NES para los 32 bits de SONY.

de *zombies* que han pasado por sus manos. Uno de los puntos flojos del RESIDENT EVIL residía en la consistencia del guión. La aparición de los personajes secundarios sin ningún tipo de explicación y unos diálogos un poco pobres, tanto por contenido como a la hora de ser llevados a cabo por los actores que doblaban a los personajes, fueron criticados por el público más exigente. CAPCOM ha tenido en cuenta esas quejas y ha tratado de repararlo en **RESIDENT EVIL 2**. Los personajes que acompañan a los protagonistas son más sólidos y las conversaciones durante el juego alcanzan una mayor profundidad que en la primera parte e intentan enlazar la historia de una forma coherente y creíble. Ha sido analizado cada detalle, desde cómo se mueve un muerto viviente hasta cuáles son los momentos cumbre y cómo trasladarlos a su creación sin que se quedara en una mera película interactiva, como ocurría con muchos de los lanzamientos para ***MEGA CD***. Ha habido gente que se ha quejado de la duración de la aventura, argumentado que el primer RESIDENT EVIL abarcaba un mayor período de tiempo de juego. Pero no tienen razón. Los programadores han incluido cuatro modos de juego diferentes. En un principio es posible elegir entre Leon, un policía novato en su primer día de trabajo en Racoon City, y Claire Redfield,



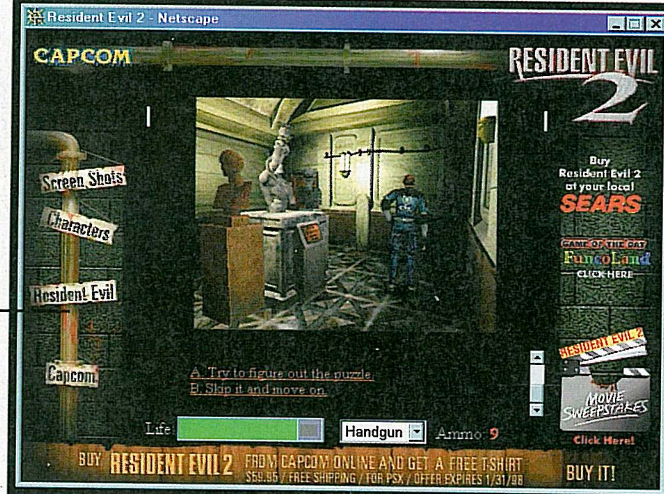


El apartado gráfico del juego se ha mejorado hasta límites insospechados



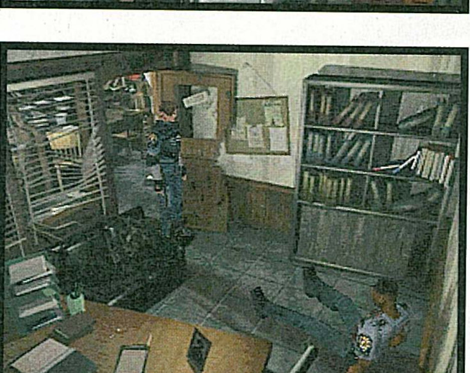
Los personajes secundarios también están presentes en esta segunda entrega, dando forma a un guión más consistente que en RESIDENT EVIL.

En la página Web de CAPCOM AMERICA existe una curiosa aventura en la que cualquiera puede jugar. Lo mejor de todo es que está basada en **RESIDENT EVIL 2** *y cuenta con unos gráficos tan alucinantes como en el juego.*



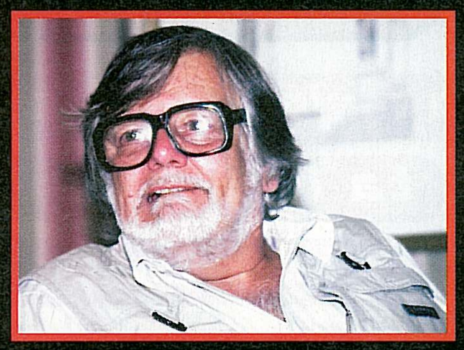








que está buscando a su hermano Chris (protagonista del primer RE). Cada uno cuenta con su propia *intro*. Pero lo más alucinante es que, como se hallan ligadas en el momento en el que ambos se encuentran, están perfectamente sincronizadas a tiempo real. Al final, los dos protagonistas quedan separados por un camión en llamas y comienza la fiesta. Si en RESIDENT EVIL apenas existía variedad en los atuendos de los muertos vivientes ahora podrás disfrutar con mujeres, niños, policías y seres semidesnudos a lo largo de todo el juego. Perfección y unos escenarios tan cuidados como ricos en detalles y juegos de luces. Las nuevas incorporaciones al plantel de monstruosidades tampoco se quedan atrás, y será mejor que averigües su procedencia por ti mismo. Me llama la atención una especie de Tyrant con un grueso abrigo al recordarme al protagonista de una película llamada CANDYMAN, ya que el protagonista es prácticamente idéntico si exceptuamos el gigantesco garfio que portaba en una de sus manos. Después de sobrevivir a todas las hordas de satán y acabar con el *final boss*, se puede empezar otra partida con el personaje que no habíamos elegido. Aquí viene el verdadero encanto de **RESIDENT EVIL 2**. La mayoría de las acciones llevadas a cabo con el primer protagonista repercutirán en la nueva incursión a Racoon City. Las armas,





Un anuncio de película

CAPCOM depositó su confianza en **G. A. Romero** (foto superior izda.) para dirigir el *spot* publicitario de Resident Evil 2 de **Japón** y **EE. UU.** Su extensa filmografía de terror, con películas como La noche de los muertos vivientes, fue el principal motivo de su elección. **Romero** declaró durante el rodaje: «Disfruté haciendo mis películas y es fantástico que haya un juego que retome el género. Siento que mi obra ha tenido algún tipo de influencia sobre él, lo que me halaga». Durante los 30 segundos que dura el *spot*, **Brad Renfro** (el niño de El cliente) y **Adrienne Frantz**, recrean la llegada a Racoon City de Leon y Claire en una antigua cárcel plagada de *zombies*. Y todo por «apenas» 1.2 millones de dólares.



*El maquillaje ha corrido a cargo de uno de los expertos más famoso de **Hollywood, Screaming Mad George**. Ha participado en películas como Un hombre americano en Londres y varios vídeos musicales.*





El spot tiene lugar en una cárcel abandonada y se centra en el momento en que los protagonistas del juego, Leon y Claire, llegan a Racoon City y se encuentran con la ciudad infestada de muertos vivientes.

munición o plantas regeneradoras de energía que hayan sido manipuladas anterioremente no se encontrarán a disposición del segundo visitante. Por lo tanto, no es recomendable arrasar con todo lo que veamos al comenzar el juego. Se pueden conseguir distintos finales en el juego, dependiendo del tiempo y de si se hace uso de *items* especiales. Para los más insistentes, hay una espectacular recompensa con una larguísima secuencia final como epílogo. Para colmo, se han incluido dos modos secretos de juego que serán revelados a su debido tiempo. En el modo *Hunk* encarnas a un miembro de Umbrella que tiene que sobrevivir para llegar a una habitación determinada y sin posi-



bilidad de salvar en ningún momento. En el modo *Tofu*, estarás en la piel de un «pastel de judías fermentado» que sólo cuenta con un cuchillo como arma.

El fenómeno de **Resident Evil 2** no termina aquí. La expectación que ha seguido el desarrollo y posterior lanzamiento del título ha traído consigo un aluvión de productos de todo tipo y condición relacionados con el juego: camisetas con los símbolos de Umbrella, jerseys con los logos de Biohazard, muñequeras o anillos se encuentran ya a la venta en las tiendas de **Japón**. Mientras tanto, la compañía juguetera TOY BIZ está creando una línea de figuras de acción basada en Resident Evil que saldrá al mercado en primavera. Los muñecos de la segunda parte estarán a la venta a partir de otoño, contando con los protagonistas del juego y un amplio repertorio de los monstruos.

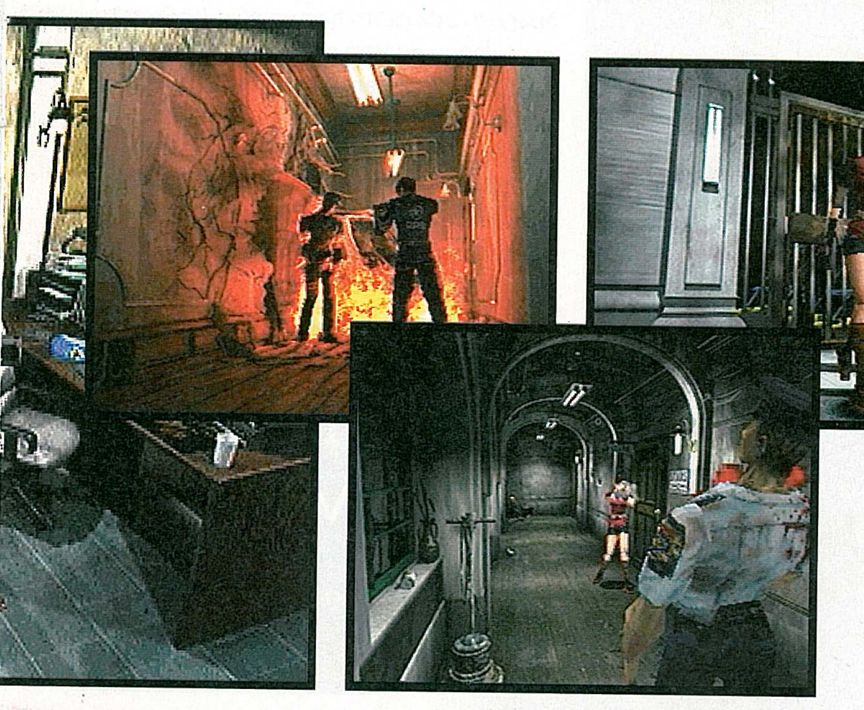
Por otro lado, la editorial estadounidense WILDSTORM, responsable de títulos como Wildcats y GEN 13', está preparando el primer número de una serie de comics basada en la historia de Resident Evil. En él se narra el entorno que rodea a la siniestra organización de investigación científica Umbrella, que tantos quebraderos de cabeza ha dado a la policía de Racoon Forest. Por si esto fuera poco, los rumores apuntan que dentro de poco habrá una película basada en Resident Evil. Se llegó a hablar de que el director podría ser **George A. Romero**, que ha dirigido el *spot* utilizado en **Estados Unidos** y **Japón** para la campaña publicitaria de **Resident Evil 2**. En el país asiático también fue retransmitido recientemente un extenso *making off* del anuncio en el que se mostraban las opi-



La locura se apodera de EE.UU. y Japón

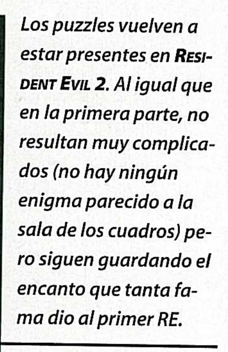
Cuando un juego se convierte en un éxito a nivel mundial, como **Resident Evil 2**, su influencia no se limita al mundo de los videojuegos. El mercado japonés y, en los últimos tiempos el americano, ha sido un claro exponente de el fenómeno del *merchandising*. Una vez lanzado el juego, enseguida se pone en marcha la maquinaria infernal que produce todo tipo de productos basados en el entorno, historia y personajes de dicho título para bombardear a los seguidores. En **Resident Evil 2** podemos encontrar camisetas con los logos del grupo S.T.A.R.S, Biohazard o el símbolo de la siniestra corporación llamada Umbrella. La parafernalia no se restringe al vestuario, mandos especiales, bandas sonoras, anillos, pins, auriculares o pulseras. También hay una serie de figuras, tanto de los protagonistas como de los más horribles *zombies*, cuyos derechos han sido adquiridos por TOY BIZ.











*Los puzzles vuelven a estar presentes en **Resident Evil 2**. Al igual que en la primera parte, no resultan muy complicados (no hay ningún enigma parecido a la sala de los cuadros) pero siguen guardando el encanto que tanta fama dio al primer RE.*







MR. ITO ■ T. YAMAGUCHI ■ H. TSUJIMOTO
directivos de capcom

Entrevista

«Capcom lanzará una recopilación de clásicos»

P. ¿Durante cuánto tiempo ha estado desarrollando CAPCOM **Resident Evil 2**?

R. *Cuando se terminó con Resident Evil se empezó a desarrollar **Resident Evil 2**. La verdad es que acabamos el juego hace un año, pero cuando lo evaluamos pensamos que no podíamos lanzarlo al mercado porque éste era uno de los títulos más importantes para CAPCOM y no debíamos defraudar a los consumidores y tuvimos que rehacer por completo un 80 % del juego.*

P. ¿Por qué se ha variado el esquema del juego respecto a Resident Evil? ¿Es ahora más corto?

R. *Si lo piensas bien, **Resident Evil 2** tiene cuatro escenarios diferentes. En la primera parte sólo contabas con Chris y Jill. Ahora, en cambio, es posible completar el juego con Leon, Claire y después jugar la segunda parte de la aventura con cada uno de los personajes, por lo que tienes cuatro historias distintas.*

P. ¿Habrá una versión de **Resident Evil 2** para otras máquinas, ***PC, Nintendo 64, Saturn, Katana...***?

R. *Lo estamos considerando. Depende, en cada máquina puedes obtener un resultado distinto dependiendo de las capacidades del hardware.*

P. Hemos oído rumores acerca de una película sobre Resident Evil, ¿estará CAPCOM involucrada en la producción de la misma?

R. *Se trata de una película de terror, pero no se hasta qué punto estará basada en el juego. CAPCOM sólo se encargará de aprobar el guión con el director de la película.*

P. CAPCOM se ha especializado en la creación de *beat 'em ups*, como la saga Street Fighter, ¿es posible que ahora inicie la producción de juegos tipo Resident Evil creando un nuevo género?

R. *Es muy posible, CAPCOM, como compañía de software, debemos adaptarnos a los consumidores. Estos tienen diferentes gustos y nosotros tenemos que responder a las expectativas que ellos ponen en CAPCOM.*

P. Resident Evil está basado en un juego de ***NES*** llamado Sweet Home. ¿Está pensando la compañía en hacer una versión para ***PlayStation***?

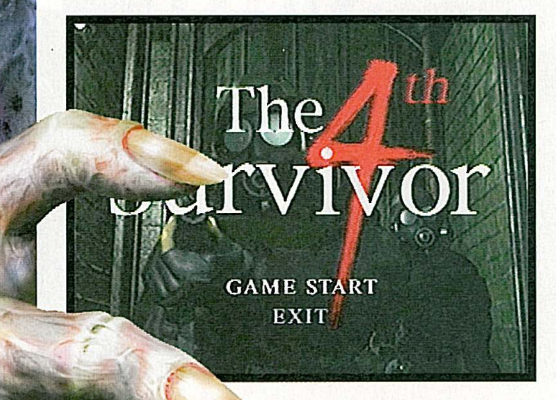
R. *Hay una posibilidad, pero por ahora preferimos concentrarnos en la saga Resident Evil. Sin embargo, sí se está desarrollando una colección de títulos clásicos de CAPCOM.*

P. ¿Qué títulos se van a incluir en esa colección, Strider, Commando...?

R. *Sólo puedo decir que CAPCOM va a compilar sus clásicos, pero los nombres de los juegos que vamos a incluir son todavía un secreto.*

niones de los protagonistas y del resto de los componentes del rodaje. CAPCOM ha desmentido que el director americano sea el encargado de dirigir la película, ya que una productora cinematográfica alemana, CONSTANTIN FILMS, ha adquirido los derechos para hacer la película. Suyas son Smila, misterio en la nieve y Ultima salida a Brooklyn. En algunas páginas de **Internet** se puede encontrar la posible carátula del film con el nombre de Resident Evil, y los internautas pueden votar para elegir el reparto de actores que más les guste.

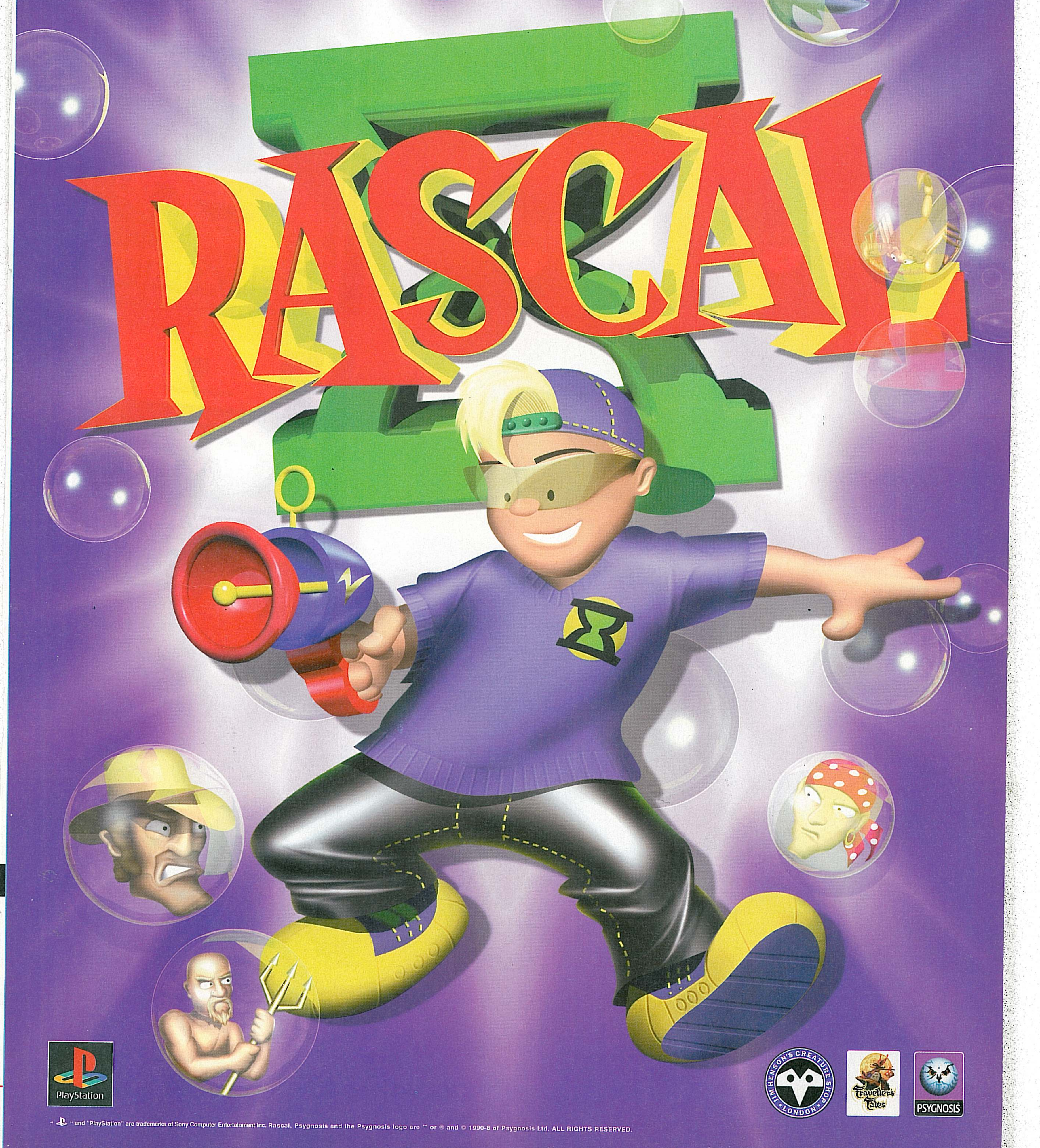
En definitiva, nos encontramos ante uno de los juegos del año. Una de esas estrellas que aparece cada cierto tiempo en el horizonte para alegrar nuestra existencia. Además, **Resident Evil 2** contará con textos traducidos al castellano. De esta manera se subsana lo ocurrido con Resident Evil, y se le da la oportunidad a todos los usuarios de conocer la historia del juego sin tener que buscar el diccionario mientras un grupo de *zombies* mordisquea su cuello. **R. DREAMER**



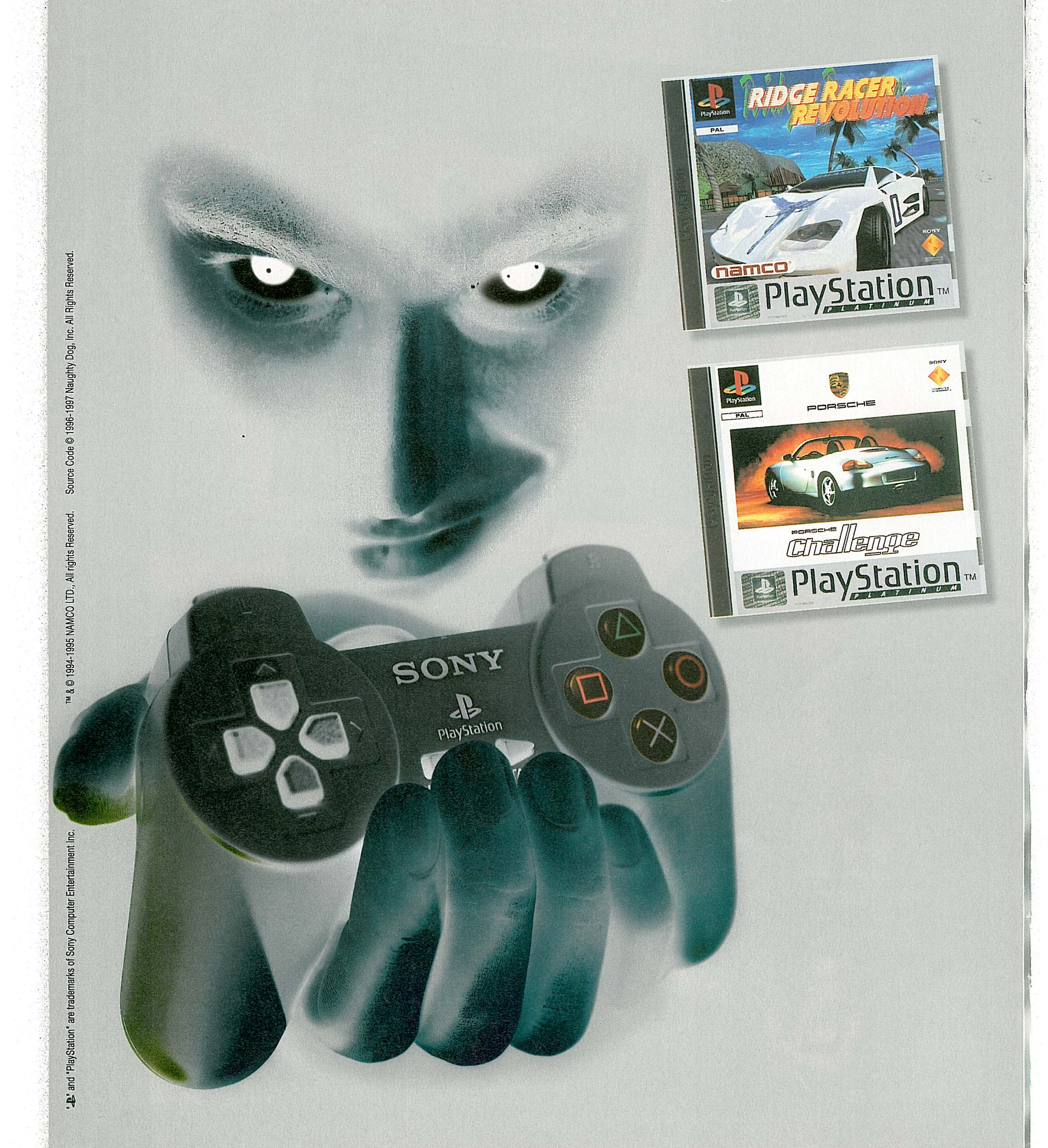







El Juego de Plataformas 3D
más esperado del 98
RASCAL
PlayStation
JIM HENSON'S CREATURE SHOP · LONDON
Traveller's Tales
PSYGNOSIS

Sólo los mejores

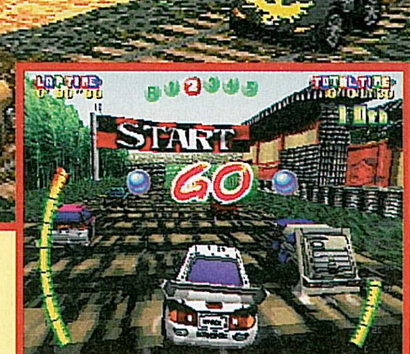




En la lista de ventas de Febrero, trás su reciente aparición en el mercado nipón, **Choro Q3** alcanzó directamente el sexto puesto de los juegos más vendidos de todos los sistemas. Si tenemos en cuenta que en esa lista estaban títulos como Gran Turismo, Xenogears, Resident Evil 2 o Bomberman World, comprenderéis el alcance e importancia del dato. Mientras en **España** seguimos esperando la llegada de la segunda parte de Penny Racers (su nombre en **Europa**), los japoneses disfrutan de esta tercera entrega con novedades escasas pero de enorme interés para los iniciados. Vamos a verlas.







CHORO Q3

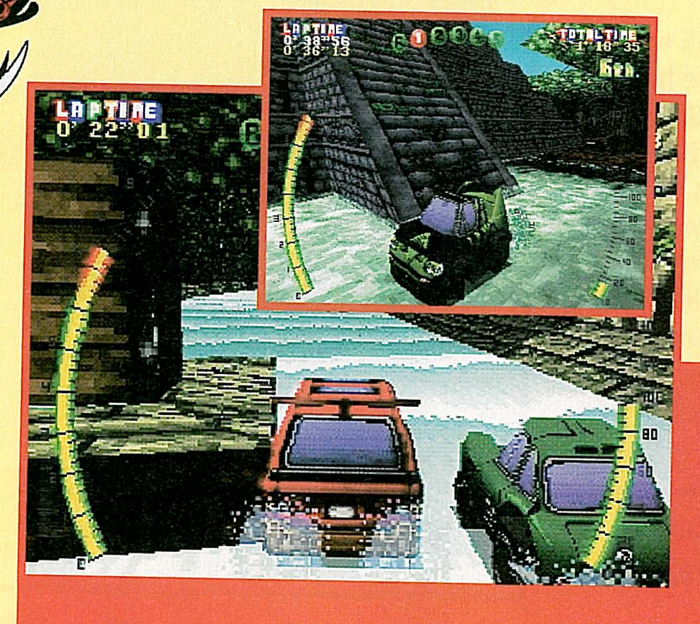
La variedad de recorridos y vehículos es tan sensacional como siempre, y sospechamos que aún nos queda mucho por ver. Si no nos equivocamos, el verdadero **Choro Q3** *se encuentra después de finalizar las 100 famosas pruebas. De momento, tras una semana de placer, seguro que sólo conocemos la punta del iceberg.*



En Circuito Cerrado. Muchos son los caminos, ya se sabe, pero tenemos la ligera impresión de que estos veintitantos son una mínima parte de los existentes. Por lo visto hasta ahora, la oferta incluye escenarios realmente originales, con menos atajos, gran variedad de superficies y con una dificultad aceptable si vamos mejorando nuestro coche. Una advertencia: si llegáis al último campeonato, el tercero, procurad acceder al último circuito con más de cinco puntos de ventaja porque se trata de un recorrido en la ciudad inédito y muy difícil.

PlayStation
CHORO Q3





La Ciudad es mía. Gran parte de los grandes misterios de CHORO Q3 están encerrados en esta villa. Al principio sólo hallaréis unas cuantas cosillas abiertas, pero a medida que ganéis carreras y campeonatos, irán apareciendo más y más tiendas y utilidades. Si entráis de noche en la ciudad veréis un trazado completamente distinto que de día y podréis acceder al fructífero Casino. Hay dos tragaperras, pero sólo la primera da premios interesantes. Si no queréis pasaros el resto de vuestros días corriendo para ganar dinero, esta opción, con un poco de paciencia, es una mina.



Los miembros de la redacción de **SUPER JUEGOS** empezamos a desconfiar de la raza humana y de sus posibilidades de salvación desde aquel lejano día que unos cuantos críticos nacionales e internacionales (ingleses para más señas) dijeron que CHORO Q era un juego gracioso pero mediocre. Cualquiera que le haya dedicado más de diez minutos a aquella genialidad de TAKARA y TAMSOFT sabe que mediocre es el único calificativo que jamás podría definirlo. Por suerte, sólo fueron cuatro gatos los que opinaron así y un año más tarde pudimos ver CHORO Q2, una segunda entrega con muchas novedades,parecida factura técnica y algunos añadidos realmente ingeniosos. Por resumirlo de algún modo CHORO Q2, era más de lo mismo. Pues bien, **CHORO Q3**, que salió en **Japón** el pasado día 15 de Enero, es mucho, muchísimo más de lo mismo. Con las tradicionales limitaciones en el apartado de movimientos e idénticos fallos en la unión de las texturas de los polígonos, **CHORO Q3** insiste en cargar el peso del juego en el modo escenario y en la mecánica de quedar entre los tres primeros para ver más recorridos. Correr, acumular dinero, mejorar el coche e investigar cada rincón de la ciudad nos llevará bastante tiempo y es más o menos como en las otras versiones... pero también hay una sorpresa. Se trata de la novedad más interesante de **CHORO Q3**, y son nada menos que 100 pruebas que deberemos completar para acceder al modo final de **CHORO Q3**. Muchos de estos retos aparecerán con sólo husmear por la ciudad pero otros requieren un poquito de intuición. Sin saber japonés, nosotros hemos conseguido completar 82. Las que restan se nos antojan un tanto imposibles de descifrar, pero sólo llevamos una semana en carrera.

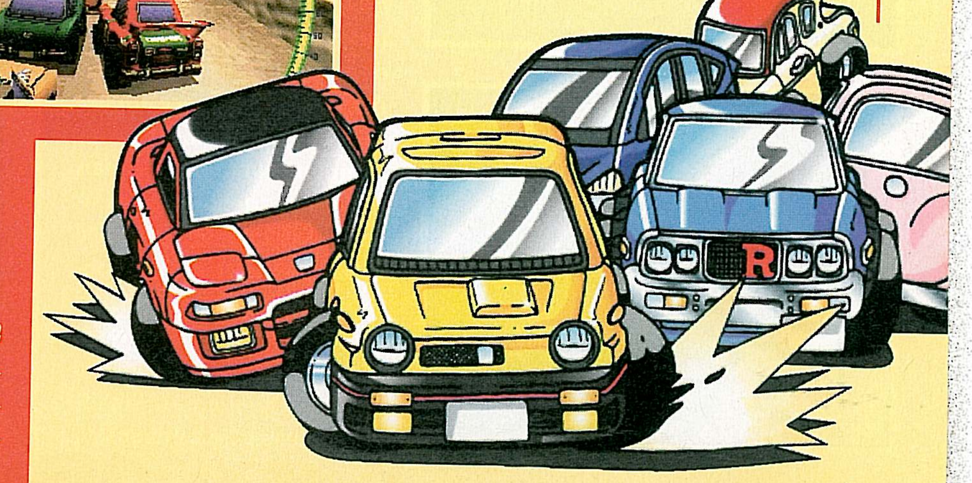
DE LUCAR



El modo para dos jugadores simultáneos tiene algunos de los escenarios más divertidos y originales de todos los tiempos. El del campo de golf es una genialidad.

SUPER Information

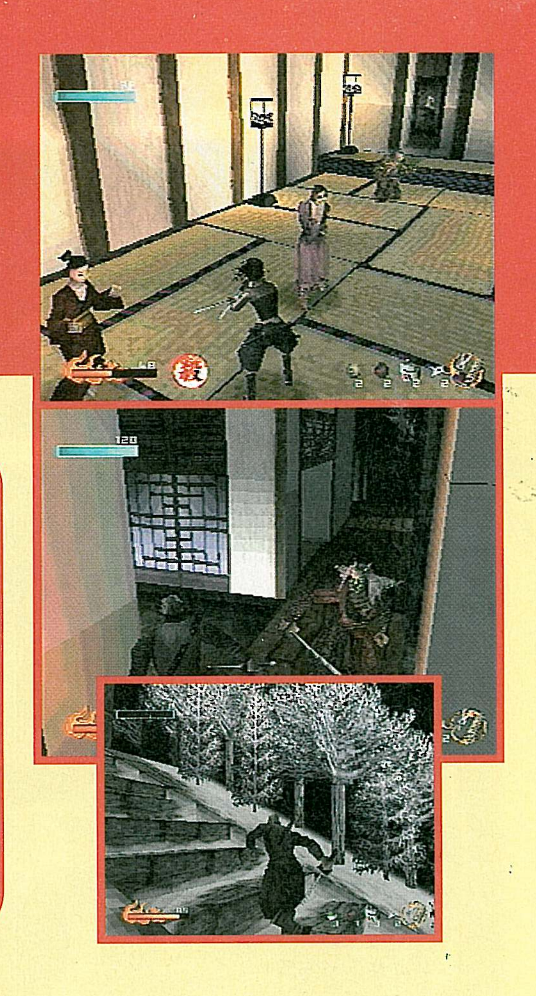
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKARA
PROGRAMADOR	TAMSOFT







Si con Bushido Blade SQUARE trasladó a *PlayStation* el código de honor de los samurais, SONY MUSIC ENTERTAINMENT ha hecho lo propio con otros míticos guerreros japoneses, los ninjas. Conviértete por unas horas en un asesino sin escrúpulos, degollando soldados y civiles, ocultándo tu silueta entre las sombras y llevando la muerte por cada una de las siete fases que componen el escenario de Tenchu.



PlayStation

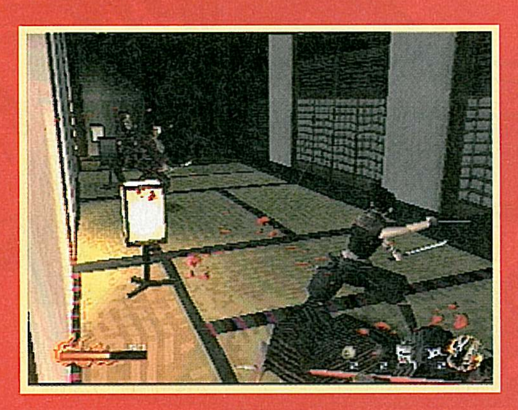
TENCHU

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY MUSIC E.
PROGRAMADOR	ACQUIRE

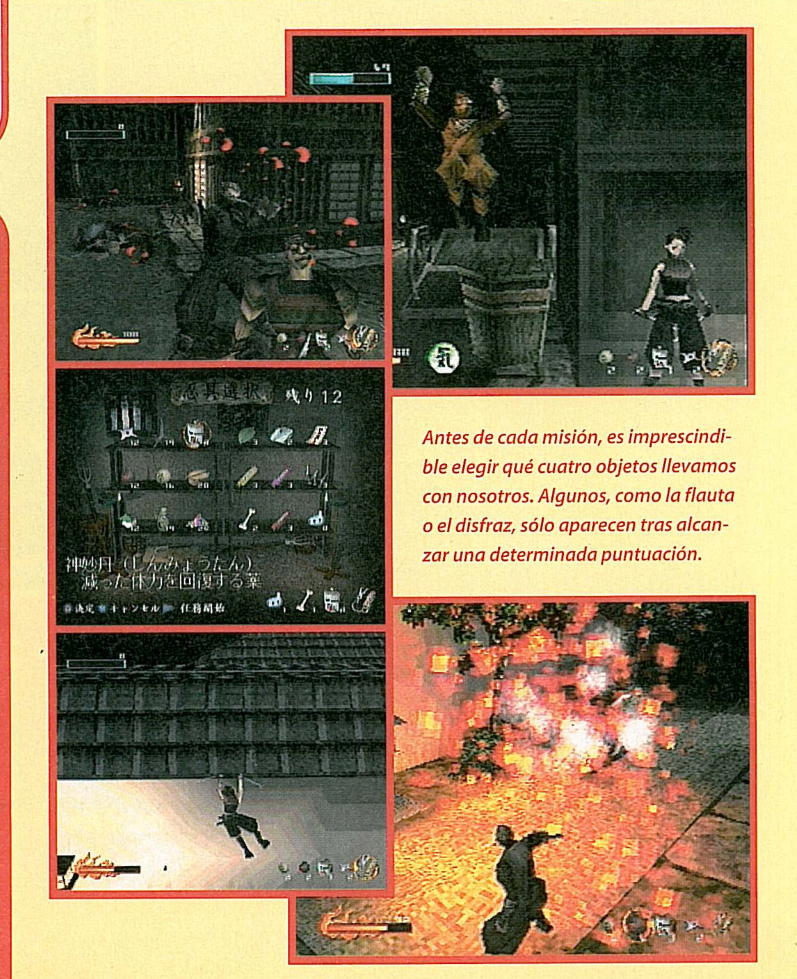






Misiones

Siete en total, la naturaleza de las misiones de Tenchu va desde la localización y posterior asesinato de un Shogun, pasando por recoger una planta situada en lo alto de una montaña, hasta atravesar el puerto hasta llegar al barco de unos piratas españoles. Aunque sólo se necesita llegar al objetivo principal para completar la fase, se ganan más puntos degollando en silencio a soldados y civiles. De tu puntuación depende la obtención de objetos especiales, como la flauta que imita el sonido de algunos animales o la ropa con la que pasar inadvertido entre los soldados.



Antes de cada misión, es imprescindible elegir qué cuatro objetos llevamos con nosotros. Algunos, como la flauta o el disfraz, sólo aparecen tras alcanzar una determinada puntuación.

Con este juego, SONY MUSIC ENTERTAINMENT rompe con la imagen romántica que teníamos los occidentales sobre los ninjas, gracias a juegos como SHINOBI O SHADOW DANCER. Los dos protagonistas de **3D NINJA KATSUGEKI TENCHU**, Rikimaru y Ayame, son verdaderos asesinos, capaces de matar por la espalda a inocentes *geishas* mientras deguellan a traición soldados y civiles. Con una mecánica a medio camino entre TOMB RAIDER, BUSHIDO BLADE y más de un detalle en común con el esperado METAL GEAR SOLID, **TENCHU** permite ejecutar más de 60 acciones diferentes, como saltar por los tejados, lanzar bombas y *shurikens*, ocultarse en esquinas y arbustos, nadar, o envenenar molestos perros. Por medio de algunos objetos, incluso es posible disfrazarse de soldado enemigo (para pasar inadvertido) o imitar el sonido de un animal para no levantar sospechas entre los guardias. **TENCHU** no es precisamente la octava maravilla en cuanto a gráficos se refiere, pero su jugabilidad, la naturaleza de sus siete misiones, y su violencia sin concesiones (la sangre salpica suelos y paredes) hacen de este juego una de las sorpresas más agradables de cuantas ha deparado ***PLAYSTATION*** en lo que llevamos de año. Frente a otros títulos, en los que es preciso correr como posesos bajo la tiranía del cronómetro, **TENCHU** nos permite relajarnos y visitar con toda tranquilidad sus impresionantes escenarios, que van desde pueblos y puertos hasta enormes castillos señoriales, en los que abundan trampas y escondrijos. Lo importante es matar sin ser descubierto, ya sea a civiles como a militares, hasta llegar a nuestro objetivo. Como nota curiosa, queda destacar al jefe de la quinta fase (un pirata español para más señas) y sus diálogos digitalizados en castellano (aunque con un acento japonés de caerse para atrás). Ojalá disfrutemos con **TENCHU** de la misma forma que con BUSHIDO BLADE y pronto lo tengamos en Occidente.

NEMESIS



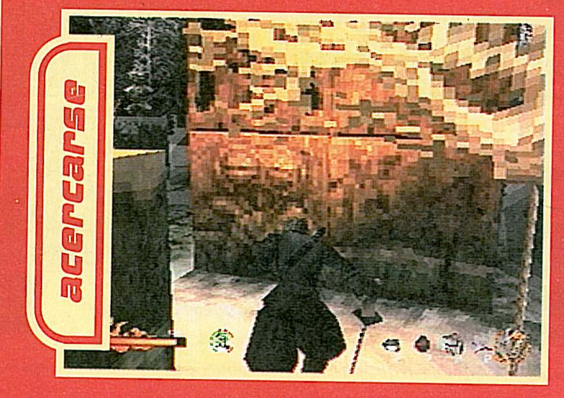


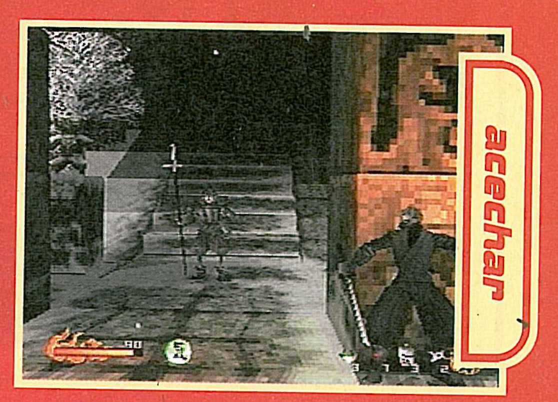






Degolla como puedas





Si en BUSHIDO BLADE era obligatorio comportarse con honor, en TENCHU se premia el matar por la espalda, a traición y en completo silencio. Como en METAL GEAR SOLID, es necesario mantenerse oculto a los ojos de los soldados enemigos, o éstos darán la voz de alarma. Es mejor acechar y esperar a que la víctima se dé la vuelta, para en ese momento saltar sobre él y desgarrar su garganta con la katana. Tan violento como el Japón feudal en el que se desarrolla su acción, TENCHU no dejará indiferente a nadie.

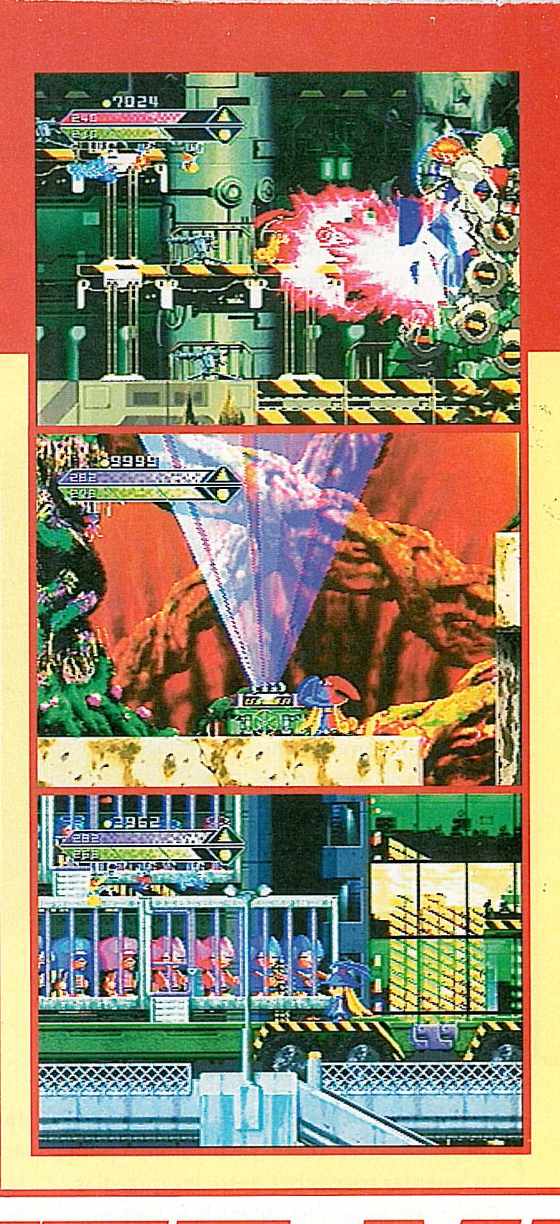






Parecía que la gente de TREASURE, que tantas alegrías habían dado a los devotos de las consolas de SEGA, se habían pasado definitivamente a otros sistemas. Pero MISCHIEF MAKERS tan sólo fue un pequeño paréntesis en la trayectoria de esta compañía, ya que SILHOUETTE MIRAGE no va a ser el último título que produzcan en *SATURN*. Muy pronto tendréis más noticias del próximo juego de TREASURE.

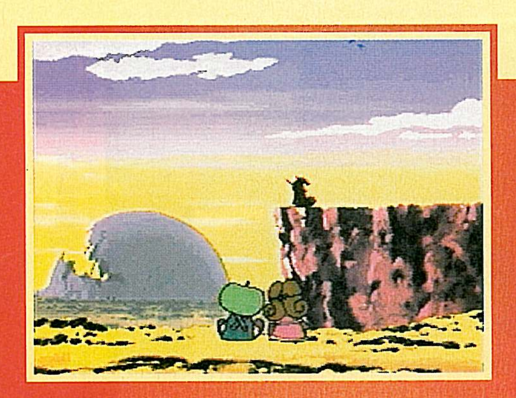
Hay tres cosas que definen a la perfección los juegos de TREASURE: calidad técnica, originalidad y sobre todo un increíble sentido del humor. Su última producción para los 32 *bits*, SILHOUETTE MIRAGE, tiene estos atributos y otros muchos más. A primera vista puede parecer que estamos ante un *shoot´em-up* más, pero no es así, ya que el sistema de acabar con los enemigos es de lo más original. Nuestros adversarios se dividen en tres grupos (*silhouette*, *mirage* y *normal*) y la manera de acabar con ellos dependerá del tipo de enemigo que sea. Nuestro personaje está formado también de dos «lados» distintos, es decir, que para acabar, por ejemplo, con los personajes que sean *mirage*, habrá que dispararles con el personaje orientado hacia el «lado» *mirage*. Si no lo hacemos así, es posible que incluso le demos energía a éste. Para averiguar de qué na-



SILHOUETTE MI

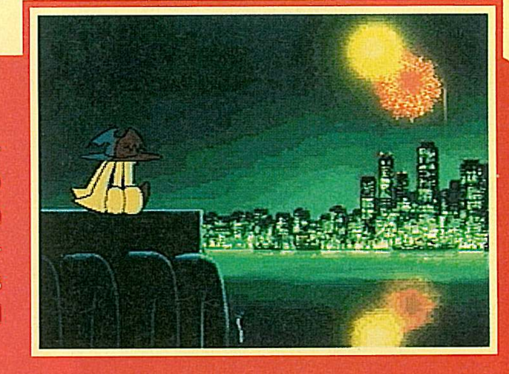


La pinta de algunos enemigos puede asustarnos bastante, aunque es mucho más fácil acabar con ellos de lo que parece. A los robots, por ejemplo, bastará con empujarlos con nuestros laser.



Final bueno, final malo

De las decisiones que toméis en la última fase del juego dependerá que podáis contemplar el final bueno de este juego. Si os enfrentáis de nuevo al fulano con la rosa en la boca os llevarán hasta un planeta desolado. Una vez le ganéis, nuestro héroe se quedará más sólo que la una, en este planeta de mala muerte. ¿Cuál es el final bueno? Descubridlo vosotros.



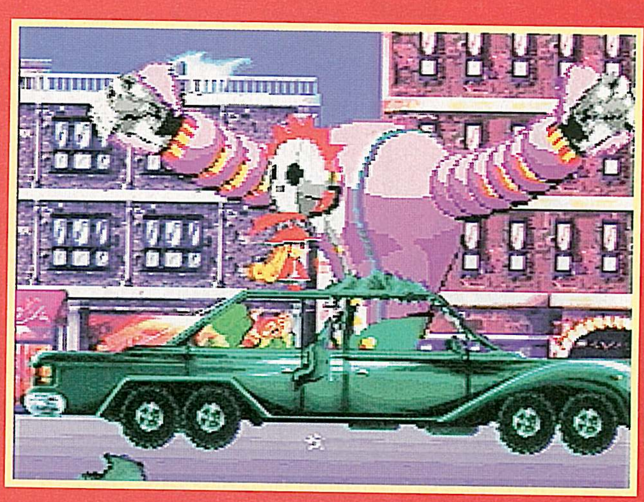






Bosses made In Treasure

Desde Gunstar Heroes, este grupo de nipones ha demostrado gran sentido del humor a la hora de diseñar a los «zopencos» de final de fase. Los seres más extraños han pasado ante nuestros ojos y, como era natural, Silhouette Mirage no iba a ser una excepción. Desde lagartones gigantes hasta muñequitas de proporciones desorbitantes . Dos de estos enemigos son los que mas nos han gustado, el conductor de limusina que rompe el techo de su vehículo e intenta atropellarnos y uno de los jefazos de los malos, que intenta convertirnos en un rico y suculento cocidito. Algunos de los jefes nos recuerdan a otros juegos, como el caballero vestido de azul, clavado a Sparkster.

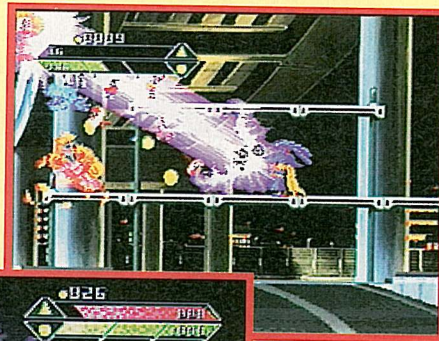
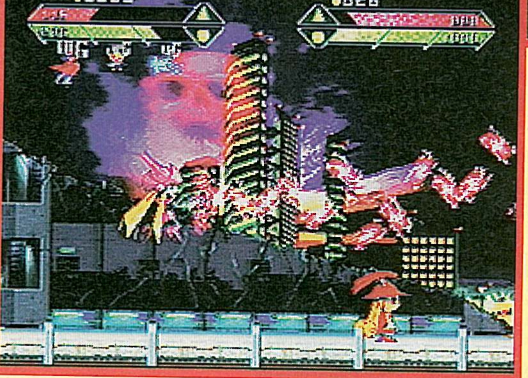


turaleza es cada individuo, bastará con dar a la pausa del juego y nos lo indicará. Si un enemigo es normal, le podemos disparar sin preocuparnos de hacia qué lado lo hacemos. En las fases finales del juego, hay enemigos que tienen un lado de cada, por lo que será mucho más difícil acabar con ellos. Precisamente el aspecto de los enemigos es una de las cosas más divertidas del juego, desde matones que conducen limusinas, hasta mariposas y pistolas gigantes que se transforman y se mueven a través de la pantalla. Todo un espectáculo. Los efectos gráficos pueblan cada rincón del juego: transparencias, rotaciones, efectos en 3D... Todo es posible en SM. Un gran juego que si no cambia nada, jamás llegará.

THE PUNISHER

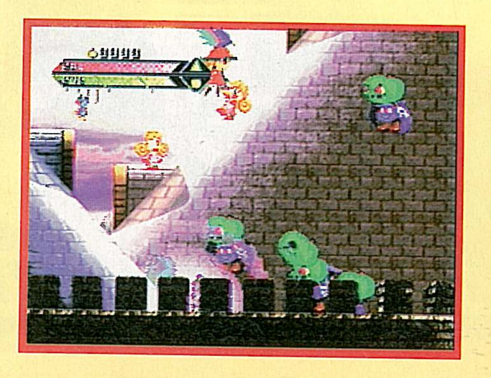
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ESP
PROGRAMADOR	TREASURE

Algunas de las transparencias del juego son verdaderamente espectaculares. Por ejemplo, tal y como veis aquí, el arma que al dispararla se transforma en una nube de aspecto terrorífico.

El catálogo de armas que podemos encontrar en este juego es increíble, y podremos conseguirlas comprándoselas a un conejito con un carrito de helados a cambio de dinero.





Pese a que nadie pensaba que un juego como X-MEN VS SF pudiera ser convertido a *PLAYSTATION* a causa, cómo no, de sus limitaciones de memoria, CAPCOM lo ha hecho. Eso sí, no esperéis una conversión tan perfecta como la de *SATURN*, ni técnicamente ni en jugabilidad, ya que uno de los aspectos más característicos de la versión original, el de jugar con dos personajes, ha sido eliminado.





X-MEN VS STREET FIGHTER EX



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



Observando estas imágenes no parece diferenciarse demasiado de la versión recreativa o la de SATURN, pero en movimiento os puedo asegurar que la brusquedad de sus animaciones se nota a la legua. Por suerte, la jugabilidad del juego permanece intacta, incluso aumentada.

El añadido de **EX EDITION** al nombre del juego no tiene nada que ver con polígonos, y mucho menos con increíbles mejoras al estilo SNK y alguna de sus conversiones. La ampliación del nombre ha significado la disminución del juego, y no sólo en cuanto a lo típico, la animación de los personajes, sino con respecto a una de sus características esenciales. Jugar a la vez con dos personajes diferentes y cambiarlos a voluntad en cualquier momento del combate, ha sido excluido de la versión **PLAYSTATION**. Pero no todo van a ser limitaciones, la posibilidad de cancelar un *Super* con otro, como en SF EX PLUS ALPHA, ha sido añadida. Pese a la falta de *frames* de animación, la velocidad de los combates no se ve afectada ni un ápice, ya que no seremos testigos ni de una mísera ralentización. El sistema de juego ha sido modificado de tal manera que, aunque seleccionemos a dos personajes para luchar con ellos, tan sólo manejaremos a uno durante toda la partida, y el otro sólo aparecerá al hacer un especial combinado (los dos personajes a la vez haciendo un *Super*) y al hacer un *reversal attack*, en el que nuestro compañero saldrá a escena para contraatacar al enemigo mientras nos cubrimos de sus golpes. Al menos la jugabilidad de la máquina se encuentra intacta en la consola de SONY, incluso aumentada gracias a la posibilidad de combinar *Supers* entre sí. **DOC**





"El lagarto Gex protagonizará el que puede ser el mejor plataformas 3D para Playstation"
HOBBY CONSOLAS

"Gex 3D es el mejor juego de plataformas 3D jamás creado para Playstation"
SUPERJUEGOS

GEX 3D
RETURN OF THE GECKO









C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com



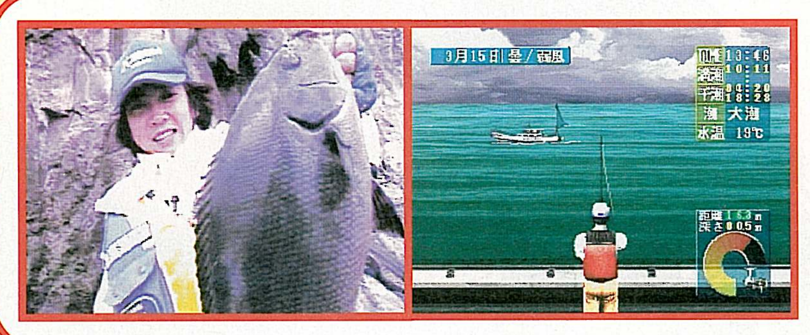
Aunque en España hayamos podido ver algún juego de pesca en recreativa y los amantes de las rarezas en *Saturn* y *PlayStation* sepan que en Japón son una de las grandes pasiones con decenas de títulos, la verdad es que en SUPER JUEGOS no hemos tenido muchas ocasiones de probarlos.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SYSTEMSOFT
PROGRAMADOR	OZ CLUB

Traemos a estas páginas **Fishing**, un programa curioso y muy representativo del género creado por SYSTEMSOFT para ***PSX***. Dentro de la sobriedad gráfica más absoluta, en la que sólo destacaríamos los cambios de iluminación y el efecto del agua, **Fishing** nos invita a demostrar nuestra habilidad con la caña mientras contemplamos apacibles paisajes marinos. Quienes busquen variable. Ir de tiendas, preparar los aparejos, elegir el lugar donde pescar y ponerse manos a la obra son las acciones más habituales. Luego, cada cierto tiempo, tendremos la oportunidad de participar en algunos torneos con importantes premios y una dificultad más elevada que hasta la fecha sólo nos ha permitido ocupar la última plaza. La razón fundamental, inconvenientes de no saber





fuertes sensaciones se equivocan de género. Aquí, lo único que puede hacernos sentir algo de emoción es el tamaño y peso de los peces capturados, ya que la mecánica es casi siempre in- hablar japonés ni en círculos íntimos, es que nunca sabemos qué especie es la que tenemos que capturar. Pese a todo, se puede jugar y eso es lo que cuenta.

DE LUCAR



Hasta que llegue el día de ir a la caza del Gran Blanco, vuestra dieta se compondrá básicamente de la sobria y siempre honorable sardinita española y de estrellas de mar.



PlayStation FISHING



Torneo

Cuando ya tengáis dominado esto del anzuelo y el sedal, podréis competir con otros tíos que, como vosotros, no ligan nada de nada y dedican su abundante tiempo libre a pescar. Lo suyo con el sexo opuesto debe ser bastante más grave (si cabe) porque en todos los torneos que hemos participado hemos sido los últimos o vigésimo primeros, que es lo mismo. Doloroso.





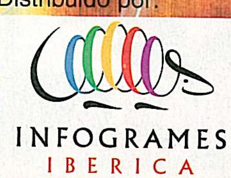


¡NO SEAS PAYASO!
JUEGA ÚNICAMENTE
SI QUIERES
PELEAR

FIGHTERS DESTINY

NINTENDO 64

Distribuido por:









MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

El máximo rival de Mario ya está aquí

KONAMI
KCE OSAKA
128 MEGAS JAPON

Tal y como prometió en la pasada edición de la feria ECTS, KONAMI está ultimando el lanzamiento europeo de GANBARE GOEMON de *NINTENDO 64*. Rebautizado como **MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON**, esta espectacular y tronchante producción de KONAMI OSAKA, va mucho más allá a nivel de gráficos y desarrollo de lo que pudimos ver en SUPER MARIO 64. Sus 128 *megas* (el cartucho de más memoria de cuantos se han producido para ***N64***) condensan las hilarantes aventuras de Goemon, Ebisumaru, Yae y Sasuke en su intento de evitar que todo **Japón** caiga bajo el dominio de unos extraterrestres «bailongos», empeñados en convertir la ciudad de Ooedo en un escenario, y a todos los niños en un cuerpo de baile tipo ballet Zoom. Con la mecánica de un plataformas 3D y repleto de toques de aventura, **MYSTICAL NINJA,** y más concretamente su protagonista, no es un completo desconocido para el usuario occidental. Su primera entrega para ***SUPER NINTENDO***, conocida fuera de **Japón** como THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, llegó a aparecer en **Europa**, aunque con los nombre de los protagonistas cambiados y el precedente de su fracaso en **USA** debido a que, en pleno 91, el mercado de ***SNES*** todavía estaba en pañales. Ahora la situación parece muy distinta y, desde su lanzamiento en **Japón**, los usuarios americanos y europeos han pedido voz en grito la conversión del juego a sus respectivos sistemas. La espera llegará a su fin el mes de Mayo, cuando **MYSTICAL NINJA** llegue a las tiendas de toda **España**. En tanto, KONAMI ha tenido la gentileza de suministrarnos una *beta* bastante avanzada (por no decir definitiva) del juego, en la que se puede apreciar el esfuerzo de la compañía japonesa por conservar el más mínimo detalle del cartucho ori-

MYSTICAL NINJA también contiene situaciones de gran ternura. Arriba podéis ver a Sasuke llegando a su cita a ciegas con un huevo con el rostro de Javier Gurruchaga.



Si creéis que los escenarios de MYSTICAL NINJA son espectaculares, tenéis que ver en movimiento a los Final Bosses. A la derecha, Ebisumaru está a punto de perder la vida en su primer encuentro con Surrender Robot Dharumanyo, el tenor cangrejero. Por suerte éste no soporta el flash de su cámara.

Ebisumaru: That UFO has something to do with what's happening, doesn't it?

がんばれゴエモン ネオ桃山幕府のおどり ™



La mano del censor es alargada

Japón



Europa



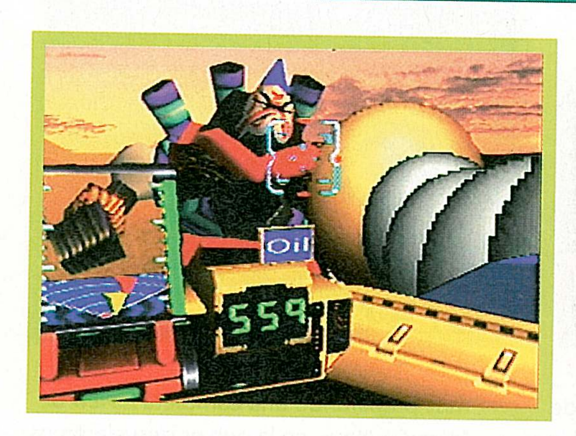
Japón

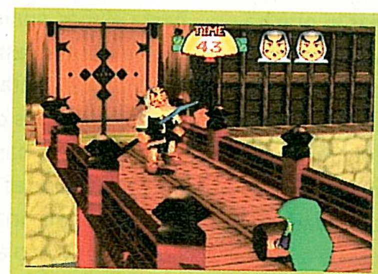


Europa

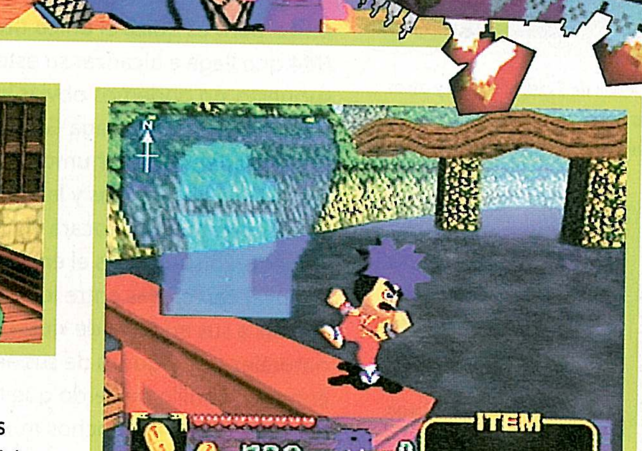


Aunque KONAMI ha intentado respetar hasta el mínimo detalle del original nipón en su adaptación al mercado occidental, en el cambio de sistema se han perdido algunos detalles que, en aras de la curiosidad, merece la pena resaltar. El más evidente es la sustitución de los bloques decorados por esvásticas o cruces gamadas (un simbolo habitual de la escritura japonesa), por inocentes estrellitas de menor repercusión política e histórica. El otro cambio es más inexplicable, ya que KONAMI ha decidido cubrir en la versión occidental las carnes del «julandresco» vidente Plasma sin que podamos ver su desnudo torso, víctima de mil pellizcos.





Precedido por una inolvidable secuencia homenaje a las series de «mechas» de los años 70, el gigantesco «roboz» Impact también está presente en esta entrega. Arriba le podéis ver en pleno combate contra el malvado Kabuki Magefesa 5000.



A Goemon le acompañan en esta aventura, además de su compadre Ebisumaru, la ninja Yae y el robotín Sasuke. Un cuarteto que permanece inseparable desde la segunda entrega de la saga GANBARE GOEMON *para* SUPER FAMICOM.

ginal en su paso al sistema *PAL*. Para empezar, y en comparación con otros títulos de ***N64*** lanzados en el viejo continente, la franja negra *PAL* es casi imperceptible. No se nota demasiado la pérdida de velocidad respecto al *NTSC* japonés y, por si fuera poco, han dejado intactas las canciones en japonés, dotándolas simplemente de subtítulos en inglés. En cuanto a su desarrollo, **MYSTICAL NINJA** traslada a las tres dimensiones la mecánica de plataformas/aventura de las entregas anteriores de la saga. Dentro de los pueblos el objetivo recae principalmente en hablar con los aldeanos, comprar provisiones o echar un sueño en el motel de turno. Fuera de ellos nos esperan centenares de enemigos y enormes extensiones de terreno que van desde tenebrosos bosques, hasta valles bañados por el sol. Las exageradas dimensiones de los escenarios, junto a la utilización de armas por parte de los protagonistas y la carga de aventura, es lo que distancia a **MYSTICAL NINJA** de SUPER MARIO 64. Quizá no sea tan perfecto a nivel de gráficos, secretos y jugabilidad como la creación de **Shigeru Miya-**



MYSTICAL NINJA: STARRING GOEMON









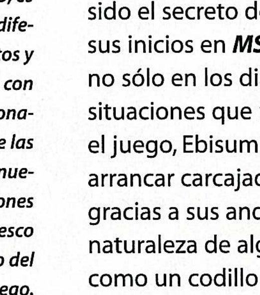
Mystical Ninja posee un guión repleto de humor con gráficos soberbios







*Lo que diferencia a **Mystical Ninja** de Super Mario 64 y otros juegos de plataformas para la máquina de NINTENDO, es su fuerte componente de aventura. La utilización de diferentes objetos y el diálogo con otros personajes abre las puertas a nuevas secciones del gigantesco mapeado del juego.*

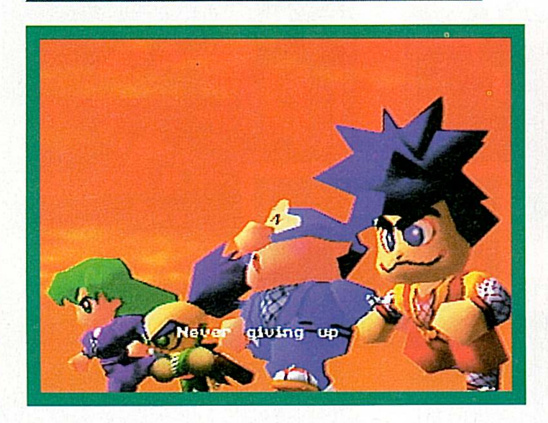


moto, pero es quizá el único título de ***N64*** que llega a alcanzar su estela. Y por supuesto, no podemos obviar lo que ha sido el secreto de la saga Goemon desde sus inicios en ***MSX***: el humor. Presente ya no sólo en los diálogos y las absurdas situaciones que nos tocará vivir durante el juego, Ebisumaru es el encargado de arrancar carcajadas entre los usuarios gracias a sus andares de «jula» o a la naturaleza de algunas de sus armas, como un codillo de cerdo que transforma a los enemigos en pinchos morunos. Estamos preparando una completa *review* de **Mystical Ninja**, en la que os desvelaremos hasta el más mínimo detalle de esta nueva obra maestra de KONAMI... Y hay mucho que contar. Hasta entonces, espero que disfrutéis con estas pantallas y no sufráis mucho hasta que el juego vea la luz en las tiendas. Yo se lo que es eso. Para que os hagáis una idea, llevo unos cinco años esperando que otro Goemon llegue a **Europa**.



NEMESIS

Canciones en V.O



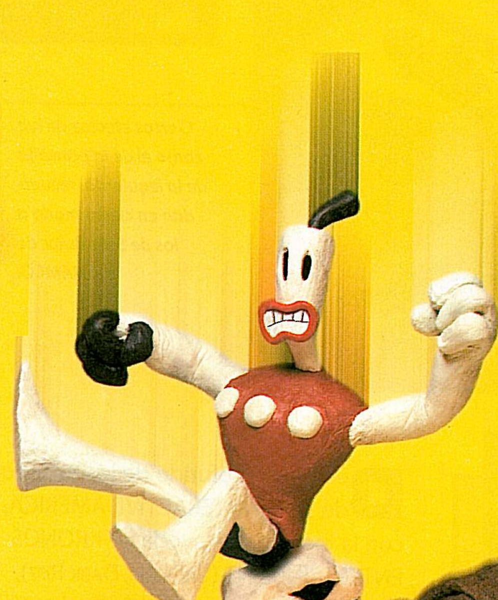


Para solaz de los usuarios de *Nintendo 64*, KONAMI ha decidido respetar en la versión *PAL* las impagables canciones en japonés del cartucho original, dotándolas de subtítulos en inglés. Temas como *I am Impact!* ya han pasado a la historia de los videojuegos.







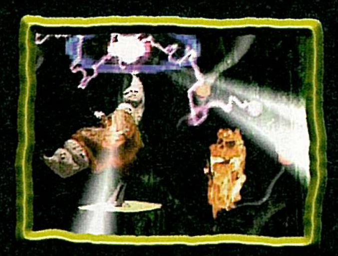




Armado con un trasero asesino y un mogollón de armas extrañas, eres Klaymen, el último héroe de acción de plastilina.

Corre. Salta. Usa tu trasero.

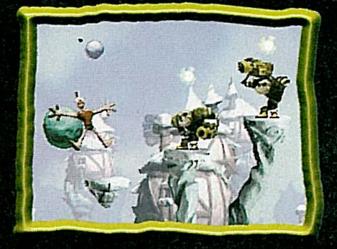
Hazlo una y otra vez hasta que liberes tu querido planeta del malvado villano Klogg y sus secuaces, los Skullmonkeys.



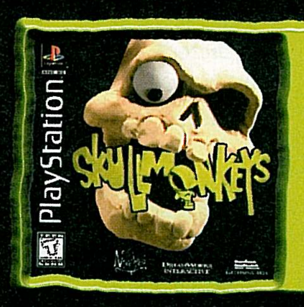
Libera gases letales - desde la cabez pedo hasta el enema universal.



Descansa tus pulgares en las **fabulosas** secuencias cinemáticas.



Más de 90 niveles 3D creados a mano **con plastilina.**









DREAMWORKS INTERACTIVE

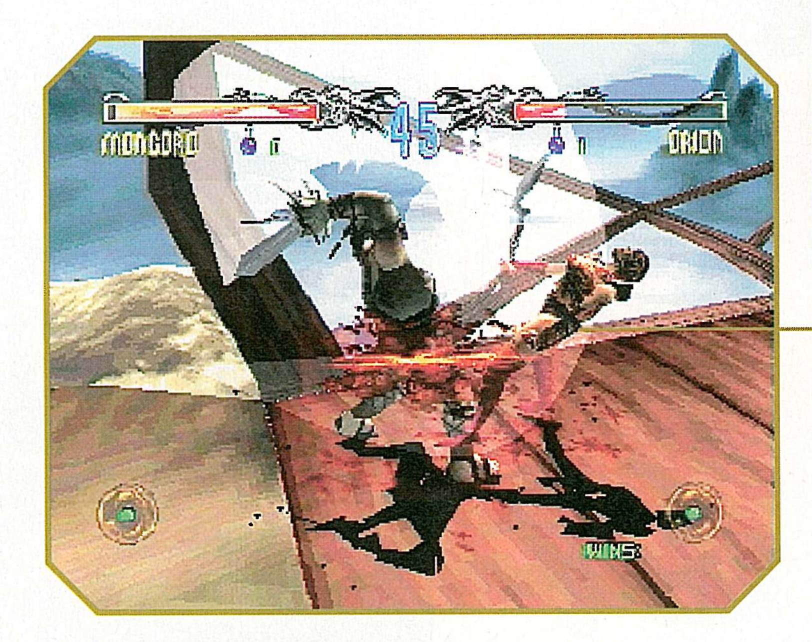


SUPER NUEVO

CARDINAL SYN

El último pecado de PlayStation

SISA
Kronos Ent.
CD ROM
EE.UU.



Ciertos efectos de luz como el de la pantalla de la izquierda, recuerdan en cierto modo a los de SOUL BLADE de NAMCO.

Bimorphia, el personaje de esta pantalla, no aparecerá desde el principio. Cada uno de los luchadores posee un alter ego.



PlayStation • Beat'em-up

Final Boss



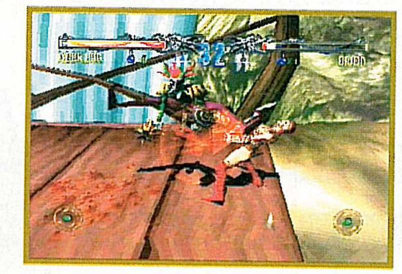
Este es el pedazo de jefe que nos espera al final de CARDINAL SYN, justo después de derrotar a Syn, la malvada hechizera. El Dragón posee un tamaño descomunal, nunca visto en un videojuego de estas características.



De lo más profundo de los estudios de SONY INTERACTIVE AMERICA, y con la inestimable ayuda de KRONOS ENTERTAINMENT (CRITICOM, DARK RIFT), llega hasta nosotros uno de los *beat'em-up* tridimensionales más sangrientos y de mejor factura técnica de entre todos los que han pasado por los 32 *bits* de SONY. Ambientado en una especie de edad media, **CARDINAL SYN** nos meterá en la piel de uno de los 8 estrafalarios personajes que inicialmente se encuentran seleccionables, con el objetivo de vencer a la malvada hechizera Syn. A pesar de ser la responsable de que la batalla entre humanos y otros seres haya finalizado, los objetivos de Syn no van especialmente encaminados hacia conseguir la paz en el imaginario mundo de **CS**. En nuestra mano está la posibilidad de acabar con la tiranía de Syn a golpe de espada, ya que ningún personaje del juego lucha a puño descubierto. Todos poseen algún tipo de arma blanca, que va desde la típica espada hasta la pequeña daga utilizada con increíble destreza por Finkster. Lógicamente, si todos usan espadas, la sangre debería aparecer por alguna parte, y os aseguro que sale, y en grandes cantidades. De hecho, a cada espadazo propinado, la sangre derramada manchará el suelo y el cuerpo del oponente, logrando un efecto *gore* tan real que es sólo comparable al de BLOODY ROAR. Por si esto fuera poco, la calidad gráfica que muestra el juego es digna de elogio, ya que lo único que podemos encontrar en





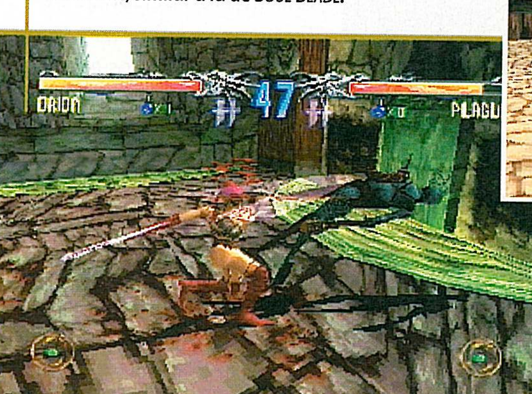


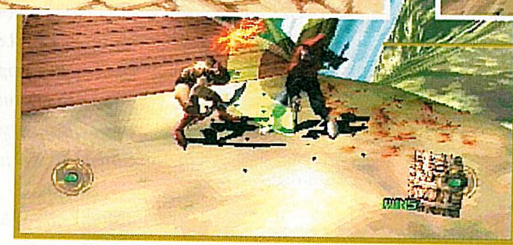


Cardinal Syn es una auténtica explosión de sangre y jugabilidad de gran factura técnica

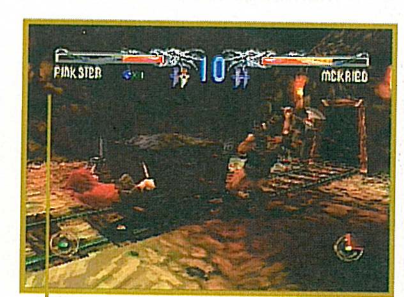
La calidad con la que están definidos todos los personajes, en especial la hechizera Syn, es impresionante, similar a la de SOUL BLADE.







El escenario del puente situado enfrente de las cataratas, es uno de los más cuidados y espectaculares de todo el juego.



Todos los escenarios del juego poseen ciertos elementos con los que interaccionar, como por ejemplo, la vagoneta.



el catalogo de ***PlayStation*** que se asemeje visualmente a **Cardinal Syn** es Soul Blade. KRONOS le ha imprimido una jugabilidad que se encuentra entre su Dark Rift de ***N64*** y el Soul Blade de NAMCO, incluyendo *combos*, magias, etc. Los escenarios son interactivos y en ellos podemos encontrar objetos tales como pociones mágicas, recuperadores de energía, etc. Coged vuestra espada y preparaos para la sangre que os espera el mes que viene.

DOC

El gore y las 3D



Seguramente recordaréis la fiebre por la sangre y las visceras que el mítico MORTAL KOMBAT de MIDWAY desató hace ya cinco años. CARDINAL SYN puede convertirse en el MORTAL Kombat tridimensional, en lo que respecta al nivel de gore contenido en él, ya que en todos y cada uno de los combates asistiremos a una auténtica matanza sangrienta. Juzgad vosotros mismos por las pantallas.







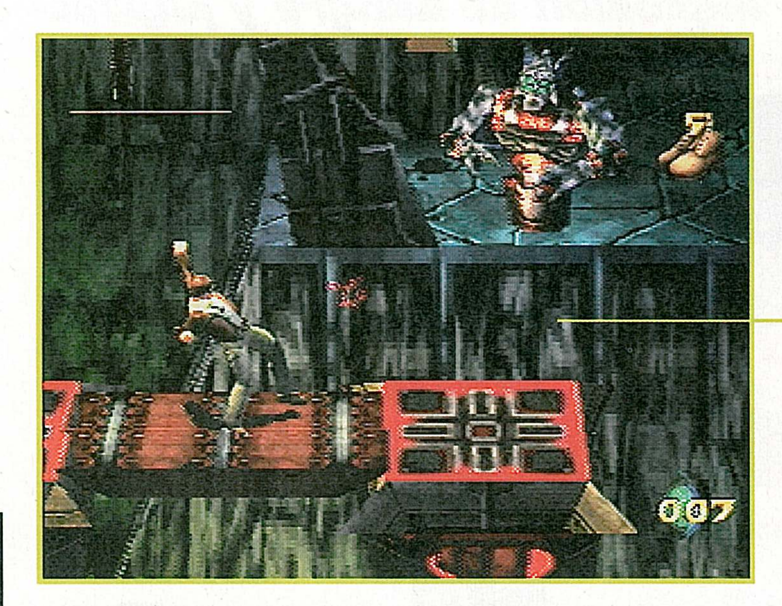
SUPER NUEVO

PITFALL 3D

Como Indiana, pero con más «Jones»

ACTIVISION
Activision
CD ROM
EE.UU.





The Punisher, con su jersey de azul de Benetto´doacien, recibe en la puerta de su nidito de amor al incauto Harry. Lo que no lograron cientos de trampas y engendros, lo conseguirá nuestro compañero tras mostrarle, sin pausa, su colección de 30.000 juegos de Amiga.

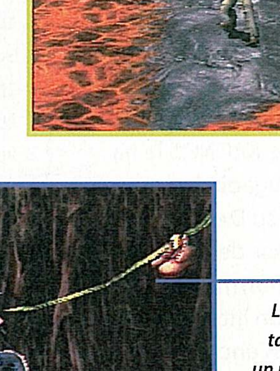




Al contrario de otros clásicos, hay títulos que saben evolucionar con los sistemas emergentes sacándoles un gran partido a las características de las nuevas máquinas y sin que con ello pierdan un sólo ápice de su esencia. Por fortuna, éste el es caso de PITFALL, aquel juego de ATARI que mucho tiempo después nos deslumbró en 16 *bits* y que ahora aterriza en *PLAYSTATION* con un nuevo y espectacular cambio de *look*. Como su nombre indica, en esta entrega del gran clásico de las plataformas se ha optado por un entorno tridimensional frente al tradicional formato en 2D que en su día triunfó en 8 y 16 *bits*. Escenarios espectacularmente ambientados y con un diseño en los recorridos alucinantes, mapeados de dimensiones enormes, un personaje perfectamente animado y algunos de los antiguos enemigos más una nueva hornada de curiosos seres, crean un universo perfecto para revivir las emociones de antaño. Por difícil que pueda parecer a los que conozcan la jugabilidad de aquel mítico programa, ACTIVISION ha logrado que en esa importante y arriesgada transformación, **PITFALL 3D** mantenga toda la esencia y el espíritu plataformero de sus antecesores. Una jugabilidad ejemplar con una mecánica de juego sencilla y tremendamente movida, basada en constantes combinaciones de pruebas de habilidad, hacen de esta entrega para ***PLAYSTATION*** uno de los mejores repre-



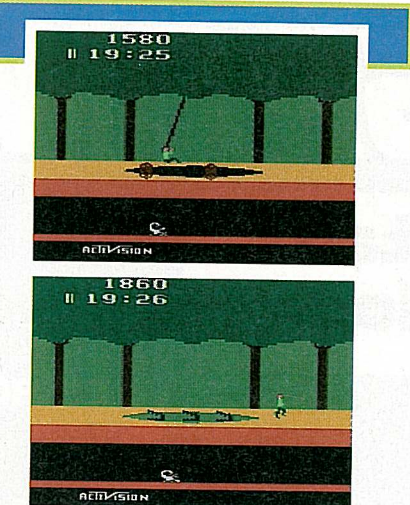


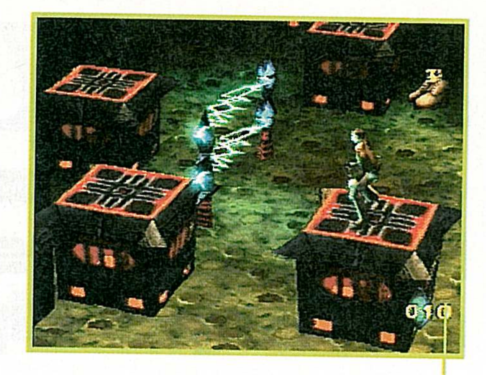


*La clásicas lianas también cumplen un papel importante en la versión para **PSX**. Aquí podremos balancearnos en todas direcciones.*

¿En qué año estoy?

Como es posible que muchos de vosotros no tuvierais en su día la oportunidad de jugar a la versión de PITFALL de ATARI, los programadores de ACTIVISION han decidido incluirla en esta entrega de PLAYSTATION. Para acceder a ella sólamente deberéis introducir un PASSWORD al comienzo del juego. Aunque pueda pareceros un tanto cutre y elemental, os aseguramos que se trata de un programa divertidísimo y capaz de enganchar a cualquier amante de las plataformas. Tras esa apariencia tan sencilla se encuentra una verdadera joya del entretenimiento.





Plataformas sobre un lago de lava y un dispositivo aéreo que no cesa de producir descargas eléctricas... Con estas cosas, el pobre Harry Pitfall tiene los bajos más quemados que el tubo de escape del Challenger.





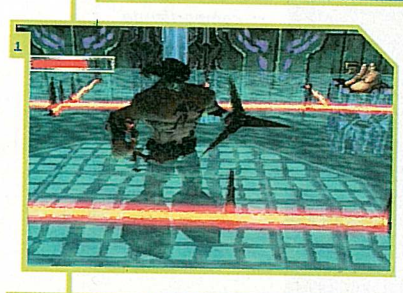


Pitfall 3D ha logrado conservar todo el espíritu y la jugabilidad de la entrega de Atari





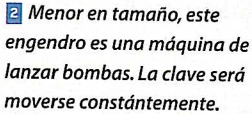
Mi Jefe me pega mucho





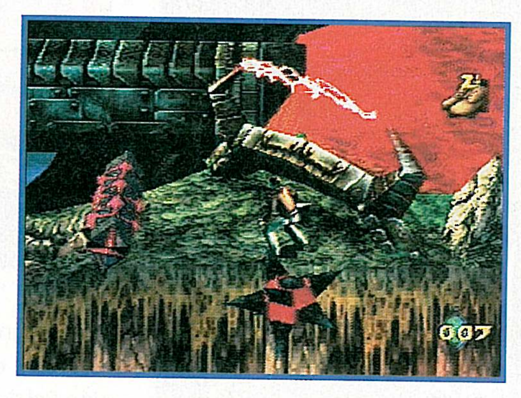
Toda aventura que se precie merece la presencia de unos cuantos jefes finales. En PITFALL 3D os encontraréis con unos cuantos capaces de hacerle la vida imposible al más puesto en la materia. De momento, sólo hemos encontrado estos tres engendros pero es posible que la versión final nos depare nuevas y demoledoras sorpresas.

1 Este cornudo gigantón, con perdón, vive en el agua pero no sabe nadar. Este problema le puede costar la vida.
2 Menor en tamaño, este engendro es una máquina de lanzar bombas. La clave será moverse constántemente.
3 Una gran serpiente cornuda, perdón otra vez, que escupe fuego y nada en la lava... Dios nos pille «confesaos».









sentantes del género. Trampas ocultas, plataformas móviles, lianas, superficies deslizantes, enemigos situados en lugares claves y otras mil dificultades harán de **PITFALL 3D** un viaje realmente inolvidable. Además, para aquellos que pese a todo les pueda la nostalgia, esta entrega para ***PSX***, como ya ocurriera en las de 16 *bits*, también incluye la versión original de ATARI aunque para ello tengamos que introducir un *password* al comienzo del juego. Gracias a esta opción, podréis comprobar sin grandes problemas que muchas trampas y personajes de **PITFALL 3D** han sobrevivido al paso de los años y sistemas.

DE LUCAR

SUPER NUEVO

SPAWN THE ETERNAL

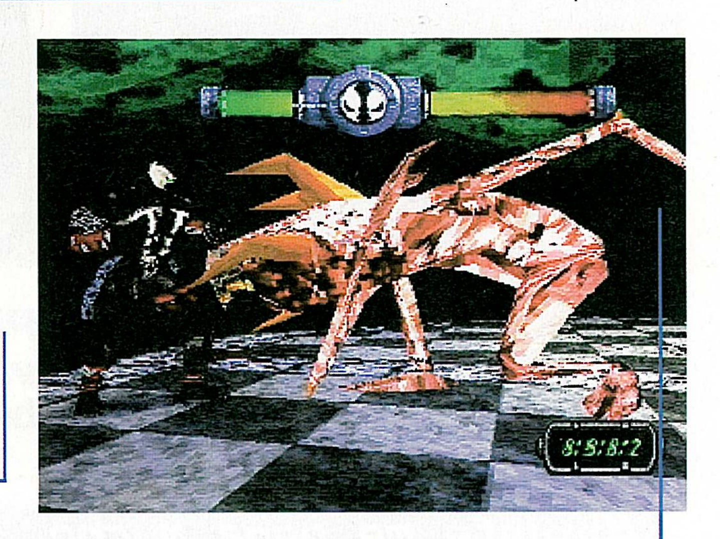
La muerte es tan sólo el principio...



Sony C.E.
SISA
CD ROM
EE.UU.



Juzgar vosotros mismos (comparando la pantalla de la izquierda con la ilustración de abajo) el grado de fidelidad del juego respecto al cómic.



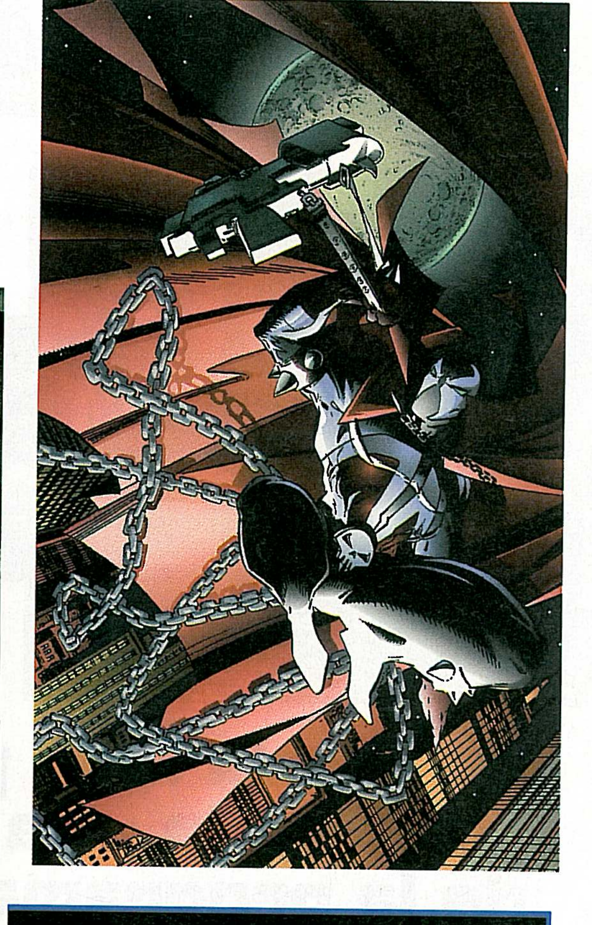




Arriba Spawn compartiendo baile y algún que otro guiño con otro de los hermanos Phlebiac. El color de su piel ya delataba una pérdida de aceite.

Con un casi seguro lanzamiento para el mes de Abril, la adaptación *Pal* de **Spawn The Eternal** ha llegado al fin a nuestras manos, como ya hicieran la *Alpha* y posteriormente la versión americana (ésta por cierto maravillosamente presentada, con carátula decorada en una quinta tinta de color plateado). La entrega europea quizá no goce de un *package* tan exclusivo, pero al menos podéis estar seguros de que el juego no ha perdido un ápice de velocidad y suavidad respecto al original. Sí es cierto que esta *beta Pal* presenta algunos problemas de carga desde el CD, debido a la mastodóntica cantidad de efectos de sonido que atesora el juego, pero salvo este pequeño detalle, la conversión mantiene el grado de calidad al que nos tiene acostumbrados SCE. Por si no tuvisteis oportunidad de disfrutar con el exhaustivo reportaje que dedicamos a **Spawn The Eternal** en el número 68 de **SUPER JUEGOS**, diremos que esta última producción de SISA (SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA) en

No, no se trata de ***The Scope*** *en bañador por las playas de* ***Denia****. Savage es otra de las encarnaciones de Spawn, en este caso un guerrero africano. Protegido por un taparrabos y un gorrito confeccionado con la vejiga de una cierva, Savage afrontará todo tipo de peligros.*



cooperación con el mismísimo **Todd McFarlane** (creador de Spawn y productor ejecutivo del juego) está a medio camino de Tomb Raider y Street Fighter II. Combates *One on One*, inmensos laberintos, cuevas y ciudades para recorrer componen las principales bazas de un juego que goza de uno de los *engine* 3D más suaves de cuantos se han visto hasta el momento. En cuanto nos llegue la versión *Pal* final os contaremos más sobre este nuevo y prometedor título para ***PlayStation*** basado en el célebre cómic.

NEMESIS







SPAWN posee uno de los mejores engine 3D vistos en PSX

MAGIAS

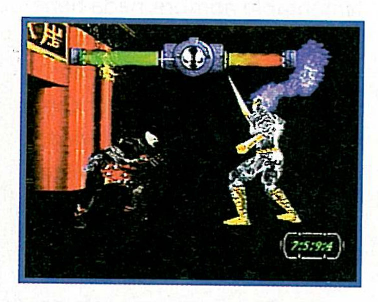
Antes de que se le pusiera «farruco», Malebolgia dotó a Spawn de diversos poderes y magias, algunas de ataque y otras con fines curativos.





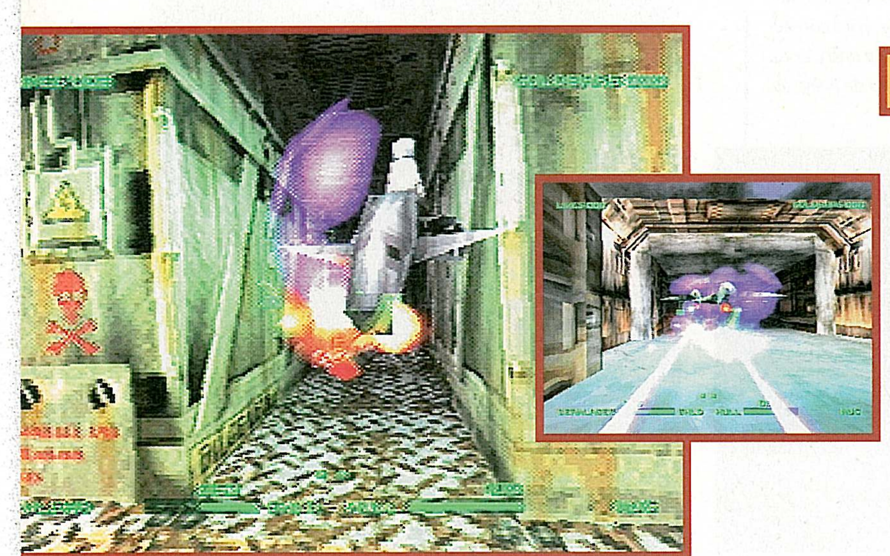


1 Letal como los «regüeldos» de ***The Punisher****, el Magical Blast es infalible a largas distancias.*
2 Por su parte, Hell Gauntlet es la alternativa ideal para afrontar combates cuerpo a cuerpo.
3 Con L1 y L2 es posible recuperar la vitalidad perdida, aunque con el consabido desgaste de energía.

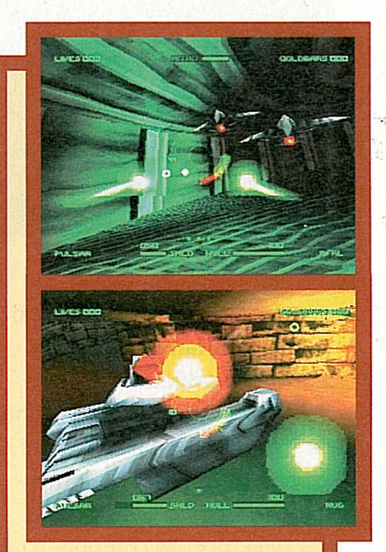




FORSAKEN







Un nombre de pena para toda una joya de la programación

Desde los tiempos del increíble DISRUPTOR, sólo SHADOW MASTER, por su enorme calidad técnica e innegable originalidad en su diseño gráfico, había traído algo de frescura a los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva. Por suerte para los fanáticos del género en ***PLAYSTATION*** llega ahora **FORSAKEN**, una creación de PROBE para ACCLAIM que, a pesar de su lamentable nombre, nada tiene que envidiar a ambos títulos. El despliegue de medios es tan sensacional que cualquier comparación futura sobre suavidad de movimientos, juegos y efectos de luces, o calidad en el diseño de escenarios y en la utilización de texturas, deberá tener a **FORSAKEN** como referencia obligada. Cada uno de esos apartados merecen, sin excepción, un sobresaliente, y la cosa tiene doble mérito porque casi nada de **FORSAKEN** es original. El planteamiento, por ejemplo, es muy similar al del juego DESCENT, un *shoot´em-up* en perspectiva

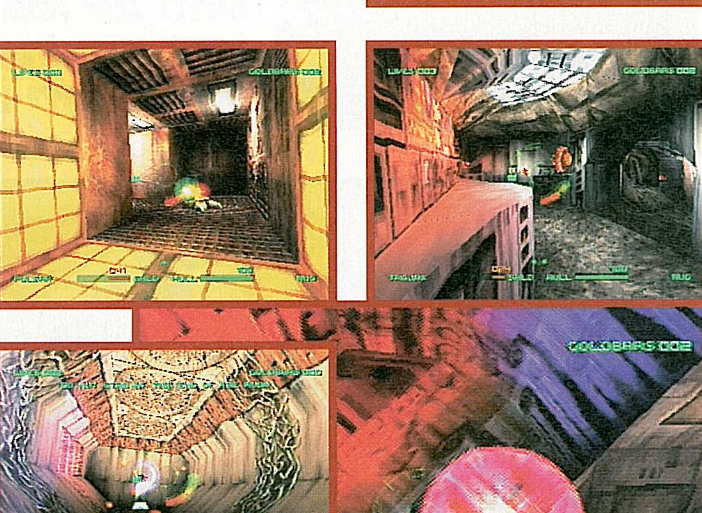


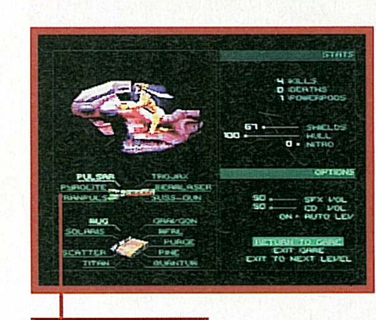


Enemigos

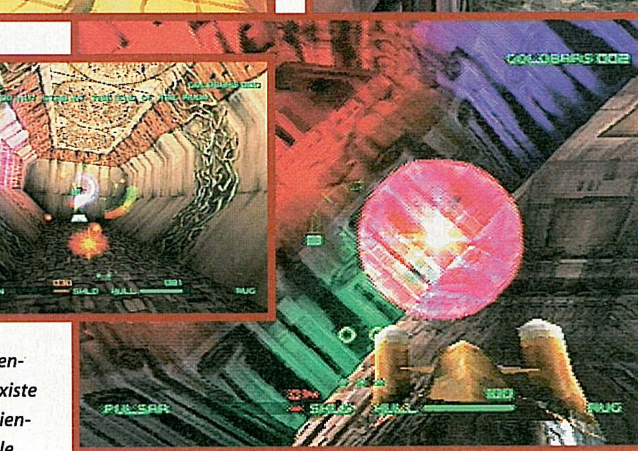


Cuando el diseño gráfico de los escenarios es tan impactante y la calidad técnica alcanza tal grado de perfección, uno se puede permitir incluso el lujo de que los enemigos sean todo un modelo de elementalidad. Puede que en la versión final nos sorprendan con seres más potentes, pero por ahora sólo podemos decir de ellos que no son muy variados de una fase a otra y que su aspecto es sólo discretito. Miedo, lo que se dice miedo, no os van a dar pero sí os mantendrán entretenidos.





COMPONENTES *Durante la partida podréis potenciar vuestra moto con diversos items. También existe una opción para mejorarla comprando en una tienda, pero en esta versión no estaba aún disponible.*





HAY MOMENTOS *en que lo que ocurre en pantalla es tan espectacular que la imagen parece sacada de la carátula del juego. Aunque pueda parecer una exageración, en una simple partida hallaréis docenas de instantáneas impagables. Hasta la fecha, de eso sólo podía presumir el gran* ***Disruptor****.*



Aunque parezca un detalle de la siempre emocionante reparación de una lavadora de carga frontal, esta imagen de ***Forsaken*** *nos muestra cómo se activa un resorte.*



1 Los juegos de luces típicos de PSYGNOSIS han dejado de ser algo exclusivo. PROBE también los posee.
2 En un escenario abierto pueden verse los contrastes de luces y sombras en todo su esplendor.
3 Las explosiones transforman completamente el panorama.
4 ¿Colores? Más chillones y mejores que en vuestras ropas interiores.





subjetiva en el que la acción discurría con desplazamientos multidireccionales y no sólo en las cuatro típicas del plano horizontal (adelante, atrás, izquierda y derecha). La diferencia entre ambos, sin embargo, está en que **Forsaken** añade a ese concepto de juego toda la calidad gráfica que uno pueda desear, y una velocidad y fluidez en los movientos sólo conseguida por maravillas como Disruptor. De esta manera, aunque los enemigos no sean nada del otro mundo, ni en tamaño ni en diseño, el espectáculo está más que asegurado. En lo que se refiere a jugabilidad, **Forsaken** combina con acierto acción, la búsqueda de objetos y algunos elementos de puzzle en un cóctel que invita a avanzar despacio y prestando el máximo de atención a cada pasaje. Los recorridos pueden llegar a un grado tal de complejidad en el mapeado que podemos aseguraros que la principal dificultad del juego no será el fuego enemigo. **Forsaken** ha sido diseñado más para probar nuestra capacidad de orientación o nuestros reflejos que para pelarnos el dedo disparando. Se apunta a la línea más «intelectual» del género, supliendo acción salvaje con un extraordinario despliegue gráfico y unos escenarios dignos del mayor experto en materia laberíntica.

DE LUCAR

Luces... Acción!!!

Es posible que muchas de las cosas que estamos diciendo de Forsaken os suenen a las mismas que empleamos para calificar otros títulos del género. Es cierto, pero también es verdad que hasta la fecha sólo dos nos habían permitido decir que todo era absolutamente correcto. Forsaken es un espectáculo gráfico con juegos de luces brillantes, con una imaginación desbordante en el diseño de los escenarios, con una profusión de texturas desconocida hasta la fecha y sin que nada de ello afecte a la calidad técnica. Si alguien quiere saber qué entendemos por suavidad, fluidez y velocidad apropiada en los movimientos de pantalla, que eche una simple ojeada a cualquier fase.

LUCKY LUKE

INFOGRAMES

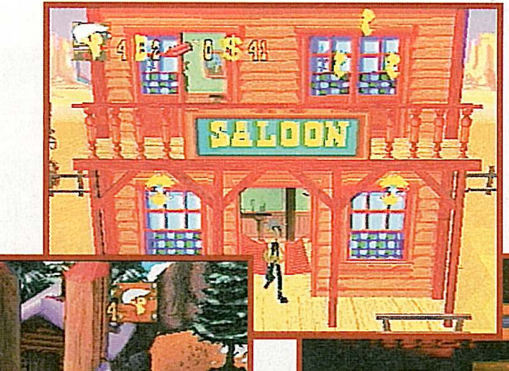
INFOGRAMES

CD ROM

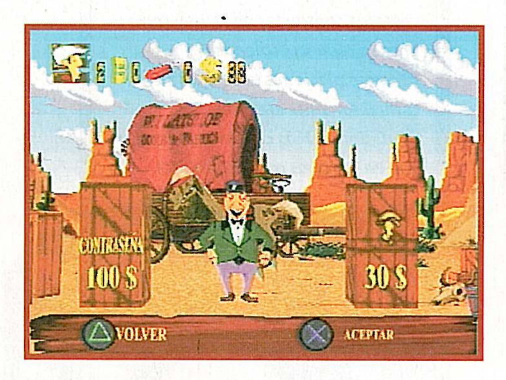
FRANCIA

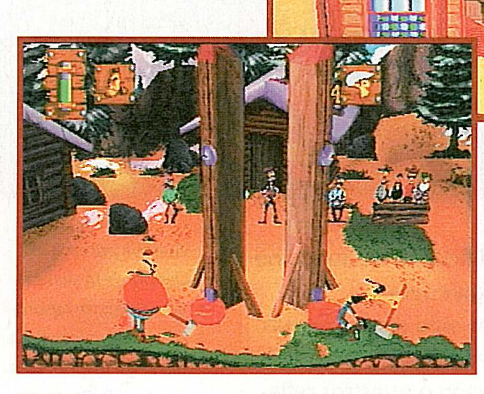
Un cowboy con plataformas

INFOGRAMES es, hoy por hoy, uno de los principales pilares del *software* europeo, a pesar de que a la vista de los propios españoles, raramente haya contado en su catálogo con juegos de especial renombre. Gran parte de ese poder lo ha logrado con las licencias de los comics franceses y belgas que una y otra vez ha versionado para todos los sistemas habidos y por haber. Lo que en **España** no deja de ser un buen título, en **Francia**, y sobre todo **Alemania,** son auténticos números uno en ventas. No es de extrañar entonces que INFOGRAMES haya centrado todos sus esfuerzos, desde hace ya bastante tiempo, en este **LUCKY LUKE** para ***PLAYSTATION***, un juego que a pesar de conservar la esencia de las versiones para 8 y 16 *bits*, ha sabido dar el paso hacia las 3D, en lo que ya parece un imperativo para captar la atención de los usuarios (la incultura del videojuego nos invade). Con todo, INFOGRAMES no ha arriesgado en exceso con esta versión «remasterizada» de la que hace algunos meses vimos en ***SUPER NINTENDO***, posiblemente por miedo a perder a un público que hasta el momento se ha mostrado claramente fiel a sus principios. Desde que INFOGRAMES es INFOGRAMES, nunca se ha



INFOGRAMES ha tenido el detalle de traducir los textos y, mejor aún, las voces de todo el juego.







Fases del Juego



Muchos de los niveles ya aparecían en la versión 16 *bits* de **LUCKY LUKE** (e incluso en ***GAME BOY***), aunque la apariencia gráfica ha ganado notablemente con el nuevo entorno 3D.

Niveles Especiales



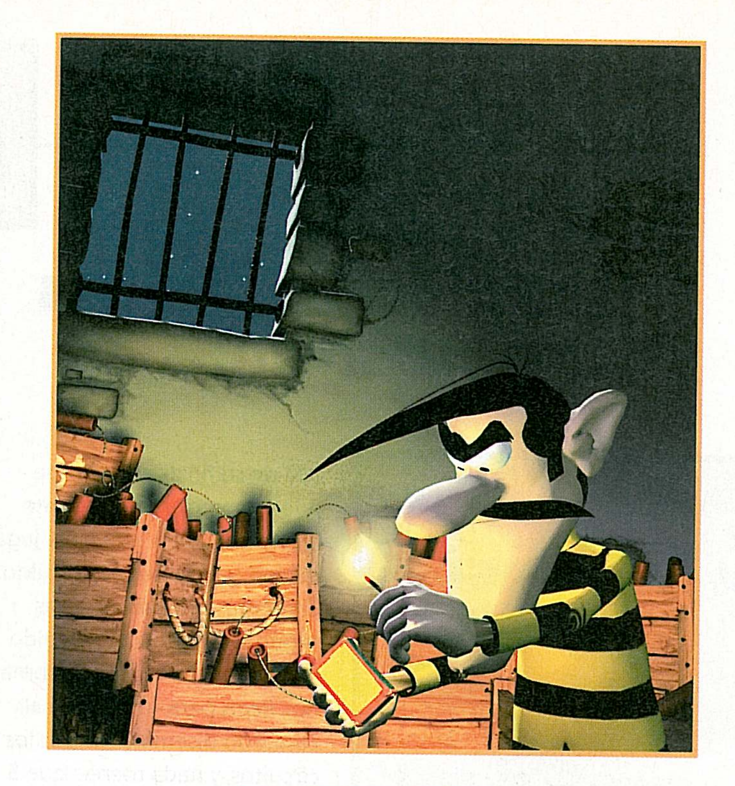


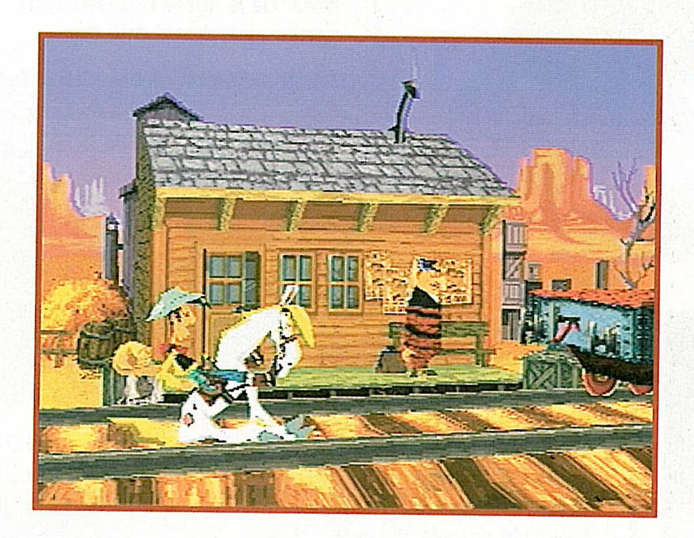
La gran baza de este **Lucky Luke** puede radicar en la gran variedad de sus niveles. Desde las fases de lucha en el *Saloon*, a las pruebas de habilidad (cortando troncos), pasando por el genial *shoot'em-up* del poblado. Todas ellas con una concepción sencilla pero muy original.

1 *No son muchos los movimientos disponibles, pero algunos detalles harán que te carcajees.*

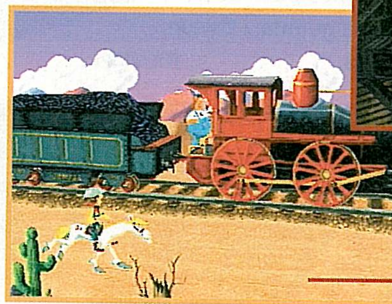
2 *Como en los clásicos juegos de olimpiadas, habrá que machacar los botones para cortar más rápido.*

3 *Aunque se encuadra dentro de las fases principales, merecía la pena destacar el nivel de la mirilla.*



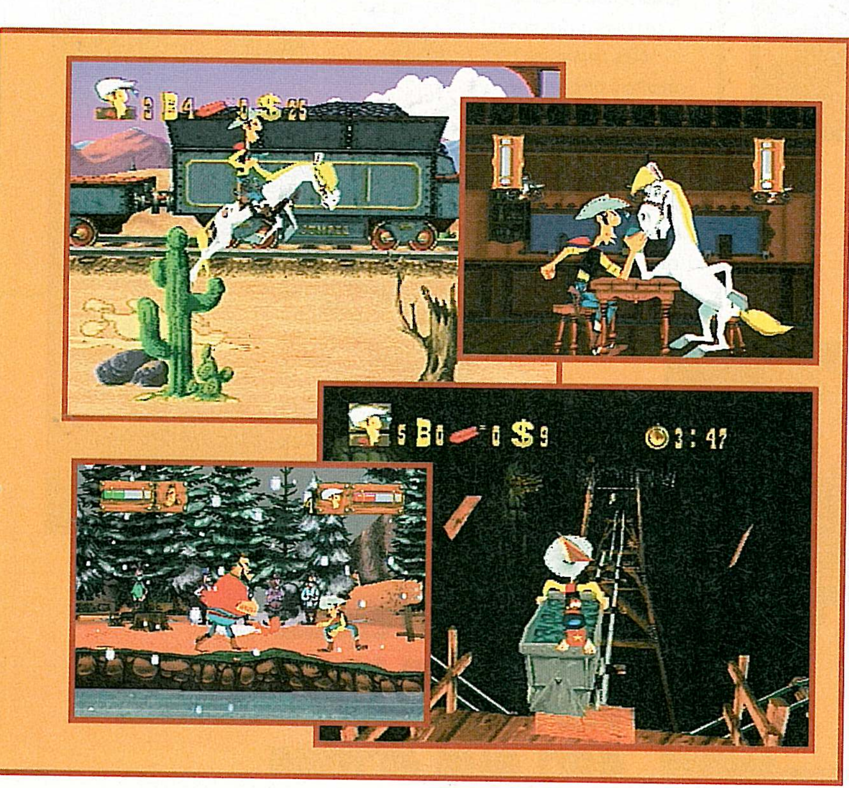


El juego contará con final bosses, aunque no en todos los niveles. Algunos, como el de la derecha, son un pelín dificilillos. Normal tratándose de INFOGRAMES.



*Además de las escenas prerenderizadas, **Lucky Luke** cuenta con innumerables secuencias (las más vistosas) generadas en tiempo real.*





mostrado especialmente interesada en realizar demasiadas innovaciones. No es un reproche, de hecho hay sagas que basan su éxito en un sistema de juego que tras muchísimos años apenas han variado en su concepción. Baste nombrar Megaman como más claro ejemplo de lo expuesto. Volviendo al tema que nos interesa, léase **Lucky Luke** en su versión para ***PlayStation***, destacar el excelente trabajo que los grafistas han realizado, y a los que pudimos contemplar en plena faena durante la última visita que realizamos a la sede central de la compañía gala (también es cierto que con esos medios es mucho más fácil). La última versión que ha llegado hasta nuestras manos muestra un aspecto casi definitivo (como es lógico a un mes vista de su lanzamiento), mostrando una solidez mucho mayor y sobre el que ya se adivina la diversión que proporcionará. **Lucky Luke** será ante todo variado, con niveles convencionales de plataformas a los que habrá que añadir fases especiales de muy bien trabajadas. Niveles de lucha, pruebas de habilidad, pantallas de *bonus* e, incluso, un nivel muy al estilo Virtua Cop y que, por su concepción, nos recuerda al clásico Prohibition de esta misma compañía. Además saldrá con todos los textos en castellano, lo que le dota de un interés mucho mayor para los usuarios.

J. C. MAYERICK

CIRCUIT BREAKERS

MINDSCAPE
Supersonic
CD ROM
Reino Unido

Inspirado en los Micromachines

Cuando casi se cumplen diez años desde su fundación, SUPERSONIC, creadores de juegos como FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY, COSMIC SPACEHEAD y MICROMACHINES 2, presentan su segundo juego en 32 bits para ***PLAYSTATION*** después de SUPERSONIC RACERS. Y es precisamente de los MICROMACHINES de donde parece que se han inspirado a la hora de programar este juego. De esta manera, muchos detalles nos recordarán a esa saga, como el tamaño y el diseño de los vehículos, el control de éstos, el modo de dos jugadores (que también consiste en sacar de la pantalla de juego al rival para obtener los *bonus*), y los diferentes escenarios. En la *beta* que disponemos, que aún dista mucho de estar a un 100 por 100 de su finalización, ya se puede apreciar que el punto fuerte del juego está en la jugabilidad, ya que se han incluido diferentes tipos de carreras según sea el vehículo elegido (coche, lancha rápida o submarino), *items* para «molestar» al contrario diseminados por los circuitos, y nada menos que 8 mundos diferentes con sus correspondientes trazados. Transparencias, efectos climatológicos, opciones secretas, explosiones y derrapes ponen la guinda a **CIRCUIT BREAKERS**.

THE SCOPE



CIRCUIT BREAKERS es un juego rápido, con un correcto tratamiento gráfico y con vehículos graciosos inspirados en los MICROMACHINES. La perspectiva es siempre trasera.

Circuitos

La gran variedad de circuitos incluidos es lo más destacado del juego. De esta manera, y según el mundo que escojamos, conduciremos un coche, una lancha o un submarino. Todos ellos están concebidos en un entorno 3D, con un correcto tratamiento gráfico a pesar de la ligera brusquedad en la generación de escenarios.



Un detalle muy a tener en cuenta es la inteligencia artificial de los rivales. De esta manera, cuando estemos rebasándolos, nos cerrarán y tratarán de sacarnos de la carretera de las formas más sucias posibles. Según sea un circuito u otro las posibilidades de «mala leche» se acentúan, ya que mientras en unos sólo te frenarán con el borde, en otros podrás caer por un precipicio.



Encontraremos items de muchas clases. Hay turbos, otros empequeñecerán el coche, otros lanzarán una nube de humo o aceite...

Distintos tipos de vehículos y gran variedad de circuitos son sus armas

PlayStation • Conducción

Ya a la venta,
mandos transparentes
para PlayStation

Y también grises,
blancos y negros.

Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 9o2 1o2 1o2
www.playstation-europe.com

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

SUPER NUEVO

SNOW RACER '98

Continúa la fiebre blanca en PSX.

INFOGRAMES
POWER & MAGIC
CD ROM
FRANCIA



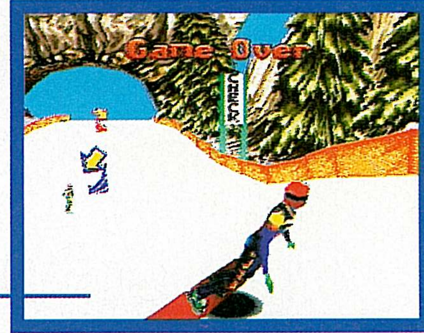


SNOW RACER '98 *se suma al enorme número de juegos centrados en los deportes de invierno aparecidos en los últimos meses para los 32 bits de SONY.*

Coincidiendo con las Olimpiadas de Invierno de **Nagano**, se han sucedido en el mercado un considerable número de compactos relacionados con el mundo de la nieve. La serie no para, ya que los franceses de INFOGRAMES están poniendo a punto un nuevo lanzamiento centrado en los deportes de invierno. En esta ocasión se han elegido dos especialidades, el esquí y el *snowboard*. Dentro de cada una de estas disciplinas hay diferentes pruebas, pudiéndose competir en descenso o hasta en saltos de trampolín. Los escenarios que rodean los circuitos ofrecen diferentes entornos. La velocidad es otro de los puntos fuertes del juego, especialmente en las pruebas de descenso, aunque la prueba más variada sea la denominada como *freeride* dentro de la modalidad de *snowboard*. A diferencia de otros títulos de su mismo género, las pruebas se realizan a la vez que otros 6 participantes más, por lo que a la habilidad para sortear los obstáculos hay



IINFOGRAMES sigue demostrando que el viejo continente también tiene mucho que decir en el mundo de la programación.









El snowboard y el esquí componen la oferta deportiva de este compacto. Dentro de las pruebas se encuentra desde el descenso hasta salto de trampolín.

Disciplinas



ESQUI

La disciplina más clásica dentro de los deportes de invierno, ofrece pruebas de descenso, slalom y una combinada. La velocidad es su punto más fuerte, destacando el sistema para poder ver las puertas a gran distancia.



FREERIDE

Dentro de esta denominación se esconde un descenso, en tabla de snowboard, plagado de obstáculos, y una prueba de salto de trampolín. En ambas, a la velocidad se unen los puntos otorgados mediante piruetas y espectaculares giros.





ALPINE

Las pruebas incluidas son similares a las que pueden disputarse con los esquís. Sin embargo, la diferencia se encuentra en que en esta ocasión se realizan con una tabla de snowboard.



Programación europea de alto nivel

que sumar las artimañas de los rivales en su intento de no ser adelantados. La colaboración de estrellas en el diseño de la animación de los atletas da al programa un toque de realismo que combina perfectamente con su concepción arcade. La citada concepción *arcade* se pone de manifiesto en el sistema de juego, determinado mediante tiempos intermedios, y en el diseño de los diferentes participantes. Cada uno de estos atletas tiene características propias, presentando atuendos llenos de colorido y vistosidad. **SNOW RACER'98** es una prueba más de que la programación europea sigue manteniendo el listón alto, equiparándose en calidad e incluso superando a títulos creados por las grandes empresas japonesas y norteamericanas.

CHIP & CE



SUPER NUEVO

LUFIA

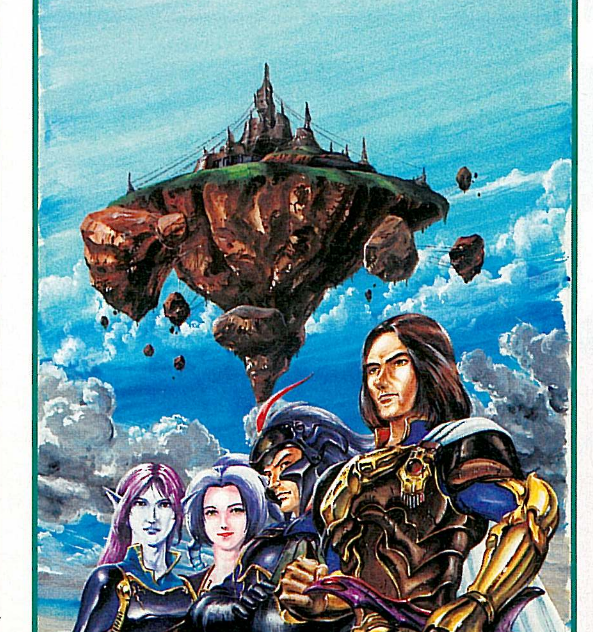
NINTENDO
Taito
20 MEGAS
JAPON

Llega el cuarto RPG en castellano

Cuando parecía que nuestra olvidada *Super Nintendo* estaba condenada al ostracismo más absoluto y ningún título de renombre se sumaba al otrora mastodóntico y casi irrepetible catálogo de la mejor consola de 16 *bits*, aparece ante nosotros (aunque os he de confesar que yo lo sabía desde hacía muchos meses) este popular *RPG* de TAITO. Este **Lufia** que vamos a gozar en perfecto castellano es realmente Lufia II Rise of the Sinistrals (nombre que recibió en **Estados Unidos**) o Estpolis Biography II, como se le conoce en tierras japonesas y en donde vió la luz allá por 1995. El primer Lufia data de 1993 y recibió el sobrenombre de Fortress of Doom en tierra americanas mientras que en **Japón** era conocido como Estpolis Biography. Como anécdota os diré que este **Lufia** (la teórica segunda parte) se sitúa cronológicamente unos cien años antes que la primera entrega. Si tenéis la oportunidad de jugar al primer **Lufia** os daréis cuenta de ello. Una vez hecha la correspondiente presentación y oportunas aclaraciones sobre nombre y fechas os puedo adelantar que **Lufia** recibió en su día todo tipo de halagos y altas puntuaciones y que hoy día es considerado como un verdadero clásico (las dos partes) y uno de los pocos *RPG* que puede mirar a la cara a las insignes creaciones de SQUARE y ENIX. **Lufia** comienza con una aparente *intro* en la que se irán sucediendo el nombre de los creadores y una secuencia de imágenes que nos pondrán en antecedentes de lo que nos espera en este cartucho de 20 megas, doce más que en su primera entrega. Aunque Lufia posee los ingredientes clásicos del típico *RPG*, incluye importantes variaciones que le acercan más a los *Action-RPG*, como por ejemplo, que los combates contra los enemigos puedan evitarse (excepto en el mapa principal del juego) si no entramos en contacto con ellos, o la posibilidad de escapar durante estos enfrentamientos las veces que nos venga en gana, algo bastante útil si estamos escasos de energía o







*La larga intro que nos acompaña en la presentación del juego nos pondrá en antecedentes sobre lo que nos espera en **Lufia: Rise of the Sinistrals**. También podremos conocer a los otros protagonistas del juego y a parte del staff que programó el juego en 1995.*

El primer Lufia





La primera parte de LUFIA apareció en 1993 en japón y estados unidos, contaba con 8 megas y fue versionado para SUPER NINTENDO y MEGA DRIVE.

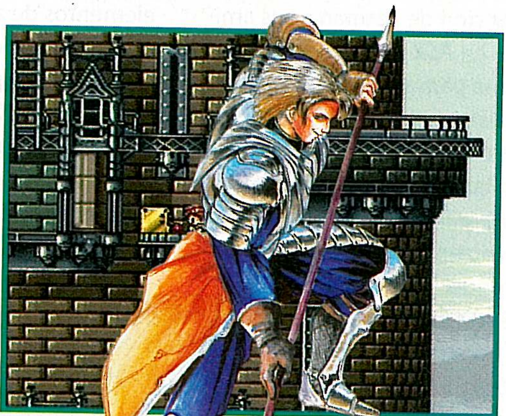




Cuando abandonemos los poblados y demás lugares de interés accederemos al mapa general del juego. Este será el único momento en el que los enemigos nos podrán atacar por sorpresa.



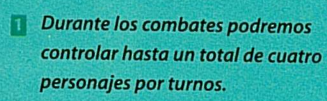




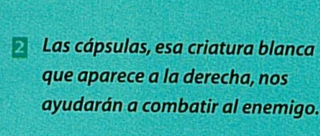
simplemente no nos apetece luchar contra enemigos menores. Otra de sus particularidades son una especie de compañeros en forma de cápsula que encontraremos durante la aventura y que nos ayudarán durante el combate, aunque también tendremos que velar por su alimentación, experiencia y otras cosillas si queremos que rindan al máximo en los enfrentamientos. En **Lufia** se darán cita siete personajes principales, podremos controlar hasta cuatro durante las batallas, y se irán sumando a Maxim y a Tia en el transcurso del juego. El nivel gráfico de **Lufia** no puede compararse al de los últimos juegos de SQUARE o ENIX pero resulta lo suficientemente atractivo y bien realizado como para disfrutar visualmente con los múltiples poblados que visitaremos o las frías y oscuras, además de repletas de enemigos, mazmorras donde siempre se ocultará un *item* de gran relevancia custodiado por un enemigo importante del juego. El apartado audio también alcanza tintes de notoriedad gracias a una generosa colección de pegadizas melodías que acabarás canturreando sin remisión. **Lufia** os sorprenderá y embriagará por su armonioso desarrollo, sin altibajos, perfectamente entrelazado y con las dosis justas de puzzles y enigmas. Los usuarios de ***SNES*** y en general los amantes de los buenos *RPG* ya tenemos un nuevo motivo para sonreir, frotarnos las manos por las grandes e inolvidables aventuras que nos esperan en **Lufia** y sentir que la vieja ***SNES*** todavía quiere compartir unas horas más con nosotros. **THE ELF**

Combates

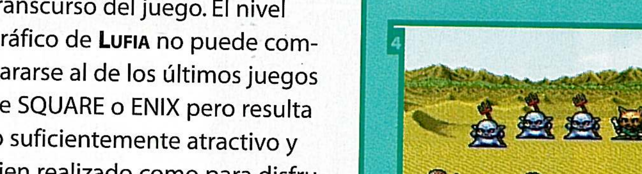










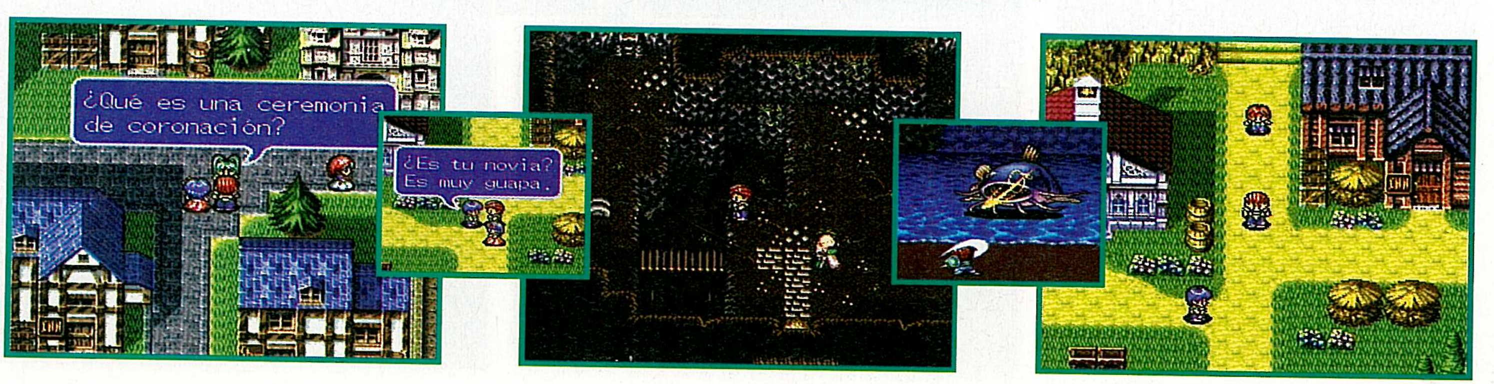


1 *Durante los combates podremos controlar hasta un total de cuatro personajes por turnos.*

2 *Las cápsulas, esa criatura blanca que aparece a la derecha, nos ayudarán a combatir al enemigo.*

3 *Si queremos atacar a varios enemigos a la vez nada mejor que lanzar un poderoso hechizo.*

4 *Si no os apetece luchar o vuestra reserva de energía es escasa podréis escapar fácilmente.*





BATMAN & ROBIN

El regreso del Señor de la Noche

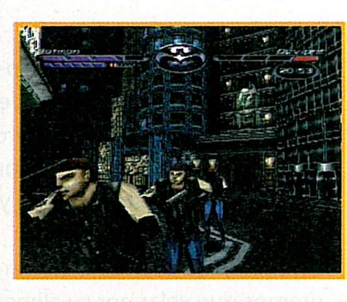
ACCLAIM
Probe
CD ROM
REINO UNIDO

La nueva y esperada aparición de Batman y sus amigos en *PSX* parece que ya tiene fecha para su lanzamiento en nuestro país. Basado en la licencia de la película del mismo título, **Batman & Robin** ofrece un giro radical tanto de mecánica como en gráficos a la anterior producción del título de ACCLAIM basado en el personaje de DC COMICS. Si Batman Forever era un simple *beat´em-up* de corte horizontal, esta nueva producción de PROBE retoma el espíritu de las aventuras gráficas, combinando elementos de aventura e investigación con peleas a puñetazo limpio, en las que los fans de la lucha podrán ver colmadas sus aspiraciones con la cantidad de llaves y *combos* que pueden ejecutar los tres protagonistas del juego.

Absolutamente soberbio en el apartado gráfico, con una Gotham City recreada con todo lujo de detalles para ser surcada a bordo del BatMovil, **Batman & Robin** llegará hasta nosotros totalmente traducido al castellano (voces y texto), algo imprescindible para poder seguir sin perder detalle la emocionante trama del juego, que se desarrolla en tiempo real a lo largo de tres días. Durante este tiempo Bat-





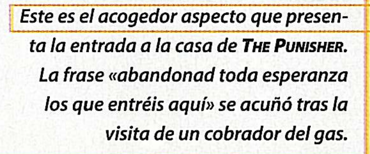




*Este es el acogedor aspecto que presenta la entrada a la casa de **The Punisher**. La frase «abandonad toda esperanza los que entréis aquí» se acuñó tras la visita de un cobrador del gas.*



Es el momento de echar una canita al aire. El Pub Arnie´s ofrece ambiente selecto y lucha con barro.

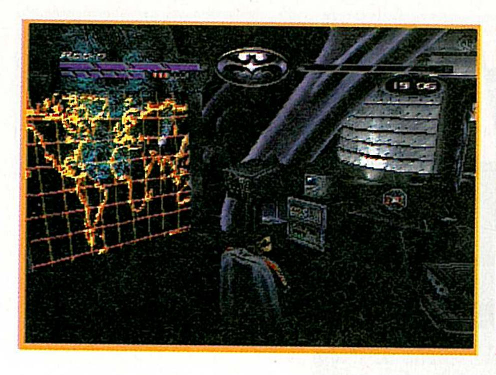


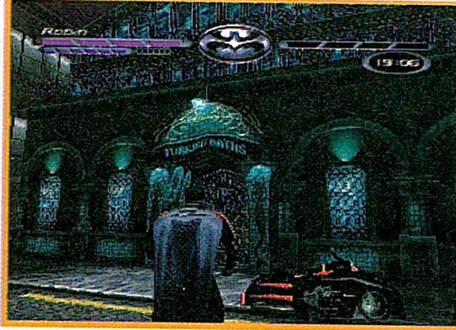


***Batman & Robin** deparará al jugador más de un susto. Aquí tenéis a Robin sorprendido en plena jungla por un gorgojo de la pradera. De este encuentro nacerá una tórrida historia de amor.*











En otro momento de incontrolable emoción, Robin está a punto de caer bajo las mandíbulas de un grupo de arañas gigantes, pertenecientes a la especie Devoratrix Pililam.

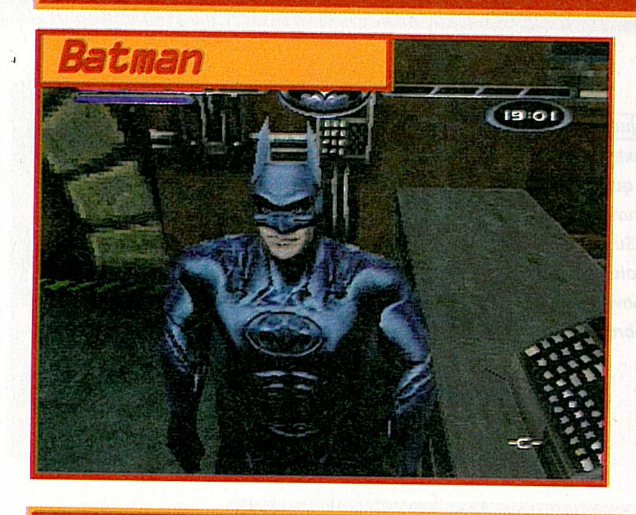
man y sus mancebos deberán poner a punto sus dotes «detectivescas» para poner freno a los desvaríos de Mr. Freeze y Poison Ivy. A lo largo y ancho de Gotham, el jugador debe recopilar pistas para estudiarlas en la Bat-Computadora, y así localizar el siguiente objetivo de los Bat-Villanos. NEW SOFTWARE CENTER, distribuidora del juego en **España**, tuvo a bien suministrarnos una *beta* en inglés de **Batman & Robin**, pero por imposiciones legales de los estudios WARNER, propietaria de los derechos de la película, nos hemos visto obligados a ofreceros tan sólo las imágenes autorizadas, obtenidas de un CD. Mencionamos este detalle debido a que **Batman & Robin** es bastante mejor a nivel gráfico de lo que muestran estas pantallas (oscuras como **The Scope** en un baño de petróleo), así como para atestiguar que realmente tenemos el juego y lo hemos jugado. Esperemos que este entuerto legal no abarque también a las imágenes de la *review*, o de lo contrario acabaremos ofreciéndoos imágenes digitalizadas de Sonrisas y Lagrimas: Director´s Cut. Con la esperanza de no llegar tan lejos, os emplazamos a los próximos meses, cuando la versión española esté por fin terminada.

NEMESIS



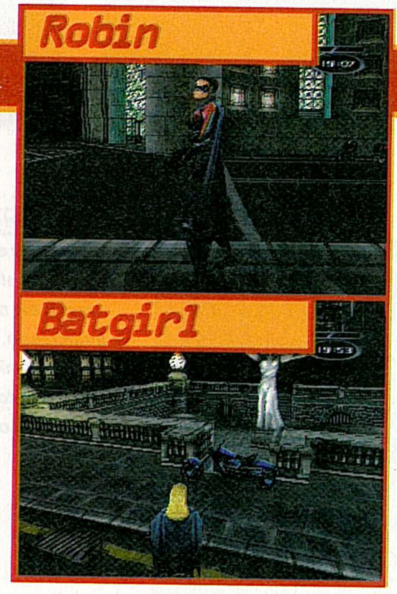
El Trío Calavera

Batman



Robin

Batgirl

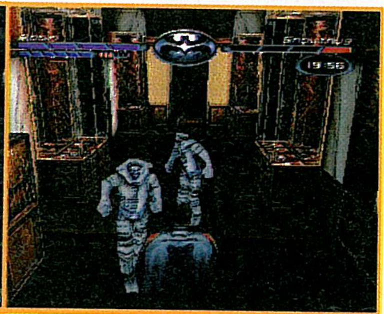


Con sólo visitar dentro de la Batcueva los diferentes COSTUME VAULT (vestidores, para los castizos) el jugador puede elegir personaje de entre los tres protagonistas de la película, cada uno de ellos provisto de un vehículo especial. Batman hace buen uso de su Bat-móvil, Robin de la «Bat-amoto» y la «tocinesca» Batgirl dispone de la «Batburra», una auténtica motocicleta a prueba de paquidermas, con que perseguir los camiones de helados.



La Menina Frigorífica siembra el terror entre las ancianas griposas de Gotham City. Su ataque del Frigo Dedo por vía rectal es demoledor.





SUPER NUEVO

SENTINEL RETURNS

PSYGNOSIS
NO NAME GAMES
CD ROM — REINO UNIDO

Impasible al paso del Tiempo

Allí permanece impasible el centinela, justo donde lo dejamos en 1987, cuando el 99% de la prensa europea coincidió en calificarlo como una auténtica obra maestra. Obra del ingenio de **Geoff Crammond** (creador de los alabados F1GP), que en 1985 escribió la primera versión de **The Sentinel** para los *BBC* de ACCORN, aunque posteriormente sería llevado a todos los demás sistemas, léase ***Commodore 64***, ***Spectrum***, ***Amstrad CPC***, ***Atari ST***, ***Amiga*** y ***Compatibles PC***. La diversión venía a cargo de los 10.000 niveles de que constaba el juego, lo que aseguraba una durabilidad que hasta ahora nadie ha conseguido rebasar. Resulta difícil entender el funcionamiento de un juego como **The Sentinel**, más aún en tan escasas líneas de texto. Eso lo aplazamos para los albores del verano, época para la cual está previsto su lanzamiento. Lo dejamos por el momento, alimentando las ansias de un sector madurito que a buen seguro disfrutó con esta joya, y no sin antes recordar que la música ha corrido a cargo de **John Carpenter**, genial director de clásicos como Halloween, Christine, La niebla o La Cosa.

J. C. MAYERICK



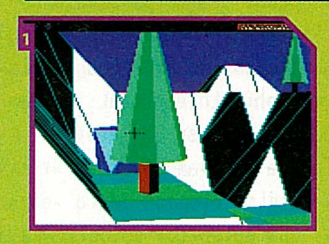






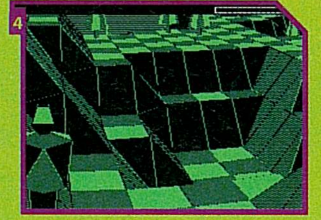
PlayStation • Estrategia

Primeras Versiones







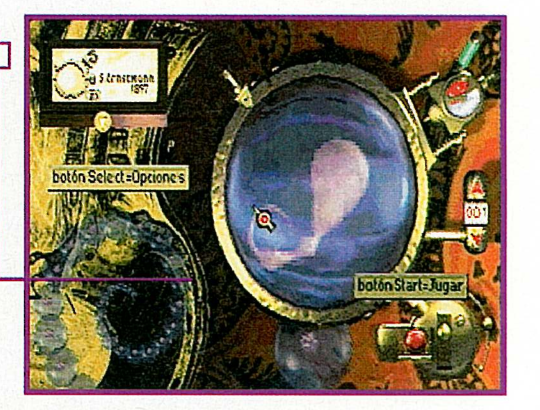


1. *La versión para* ***Amstrad CPC*** *era, de todas las adaptaciones para 8 bits, la de mayor calidad gráfica.*

2. *Antes de empezar cada nivel, se ofrecía el perfil del mismo y la situación del centinela (**CPC**).*

3. ***Commodore 64*** *fue el segundo sistema que popularizó la obra maestra de* ***Geoff Crammond***.

4. *La versión para* ***Spectrum***, *a pesar de ser monocroma, era la que mayores detalles mostraba.*



El menú del juego es un prodigio de extravagancia por el que resulta imposible moverse con indiferencia. Su atrevido diseño y geniales efectos gráficos lo convierten en una obra de arte.



El centinela es nuestro objetivo en cada nivel. Su apariencia ha ganado con el tiempo, tornándose mucho más terrorífica (al estilo de Alien).

SUPER NUEVO

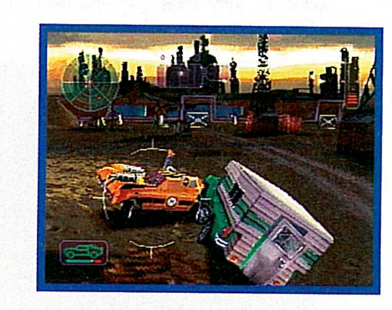
VIGILANTE 8

ACTIVISION
Luxoflux
CD ROM
EE. UU.



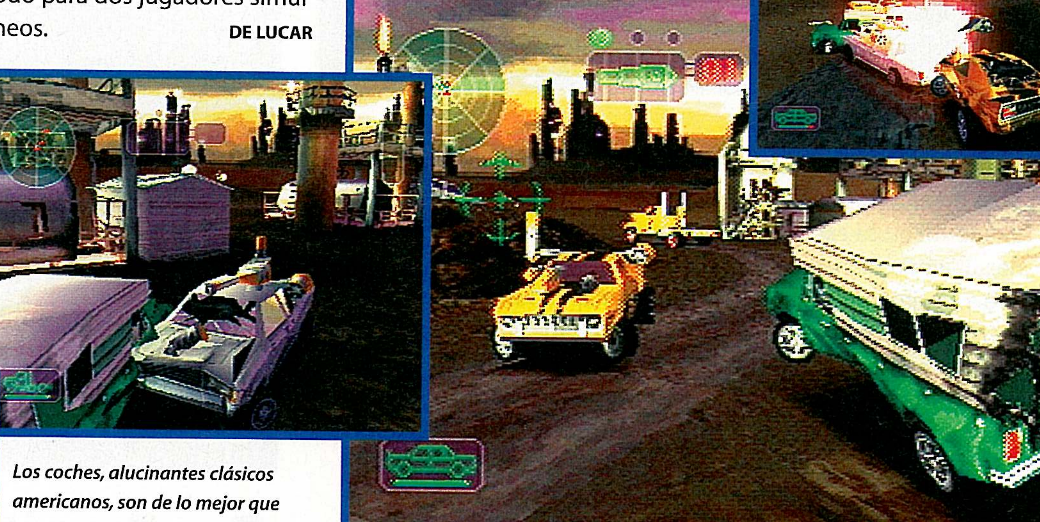
Los vigilantes disparan al volante

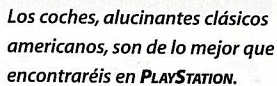




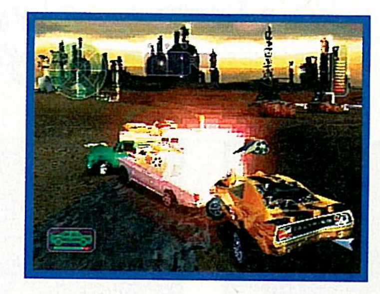
Anunciado como la conversión para *PlayStation* del juego de *PC* Interstate 76, **Vigilante 8** aparecerá en esta consola con un planteamiento novedoso, muy parecido al de Twisted Metal, y no como una aventura sobre ruedas con carreteras y escenarios abiertos. Aunque de momento sólo podemos hablaros por lo visto en la *demo* facilitada por ACTIVISIÓN, **Vigilante 8** cuenta con una calidad gráfica y una perfección técnica casi de recreativa, y una jugabilidad sólo al alcance de los más grandes. Dentro de unos escenarios de gran tamaño, ricos en desniveles y de enorme sofisticación decorativa, deberemos arreglárnoslas para sobrevivir al ataque constante de varios enemigos. Al principio sólo tendremos una ametralladora, pero podemos ampliar nuestro arsenal recogiendo armas en diferentes puntos del escenario. Con un comportamiento absolutamente real de los coches y tanta acción como podáis soñar, el resultado no puede ser más espectacular y entusiasmante. Para mayor interés, **Vigilante 8** cuenta además con un logrado modo para dos jugadores simultáneos.

DE LUCAR





Los coches, alucinantes clásicos americanos, son de lo mejor que encontraréis en ***PlayStation.***



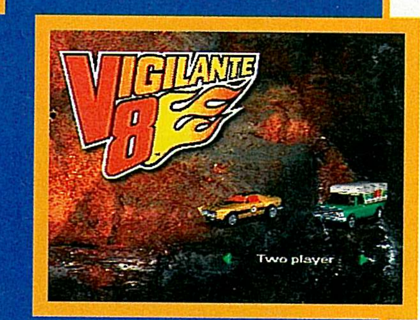






Dos jugadores

A pocos títulos puede venirle mejor una opción para dos jugadores simultáneos. A pantalla partida, con dos perspectivas de juego y con la misma calidad gráfica y técnica, este modo se basta por sí sólo para justificar la compra del programa. Si te gustó esta opción en Twisted Metal, aquí enloqueceréis porque es infinitamente superior en velocidad y claridad.



SUPER NUEVO

FORSAKEN

El espectáculo total

ACCLAIM
PROBE
64 Megas Reino Unido



Cuando faltaban escasas horas para el cierre, y en una tormentosa exhibición que nos privó del elemental derecho a la alimentación vespertina, NEW SOFTWARE CENTER decidió mostrarnos las excelencias de la entrega para ***NINTENDO 64*** del *shoot´em-up* de ACCLAIM, **FORSAKEN**. Con **Sigfrido** a los mandos y Miss «Sleepy» **Barral** como espectadora de excepción, pudimos comprobar que esta versión, aunque comparta nombre, temática, enemigos, armas y otros aspectos, será significativamente distinta de la ya conocida de ***PSX***. Por ejemplo, todos sus mapeados son absolutamente específicos y, aunque parezca casi imposible, será aún mucho más suave y veloz en el apartado de movimientos que la entrega para ***PLAYSTATION***. Ambientación tenebrosa, una dificultad más exigente, ausencia total de ralentizaciones, impactantes efectos de luces, un modo para cuatro jugadores simultáneos y otras muchas sorpresas, que por falta de tiempo y la necesidad imperante de nutrirnos no pudimos descubrir, son algunos de los alicientes que podréis encontrar en **FORSAKEN** para ***N64***. Sin duda uno los cinco mejores títulos para esta consola.

DE LUCAR



Con Forsaken, Nintendo 64 alcanza niveles increíbles de perfección técnica

Igual pero distinto



1 *Como en **PSX**, el color es uno de los grandes protagonistas de la acción.*

2 *Los disparos y explosiones crean curiosos efectos de luz en las texturas.*

3 *El aspecto de los enemigos de ambas versiones sí son exactamente iguales.*



*En **FORSAKEN** podréis elegir entre varios modelos distintos de naves y mejorarlas a vuestro gusto.*

El primer juego de lucha en 3D para PlayStation™ de *STAR WARS*™

Star Wars **Masters of Teras Kasi** nos acerca a una nueva dimensión: el género de lucha 3D.
Una intensa y emocionante experiencia de lucha multijugador.
Espectaculares escenarios en 3D que incluyen Cloud City, Endor y Dagobah.
Presenta a todos los personajes favoritos de *Star Wars*: Luke Skywalker, Han Solo, la Princesa Leia, Chewbacca, Boba Fett además de introducir a la nueva y misteriosa Arden Lyn.
Dos formas de lucha: cuerpo a cuerpo y con armas completas: sables de luz, palos gaffi, bombas y muchas más.

STAR WARS
MASTERS
OF TERÄS KÄSI™





Gex 3D: Enter the Gecko

LOCOS por la Tele

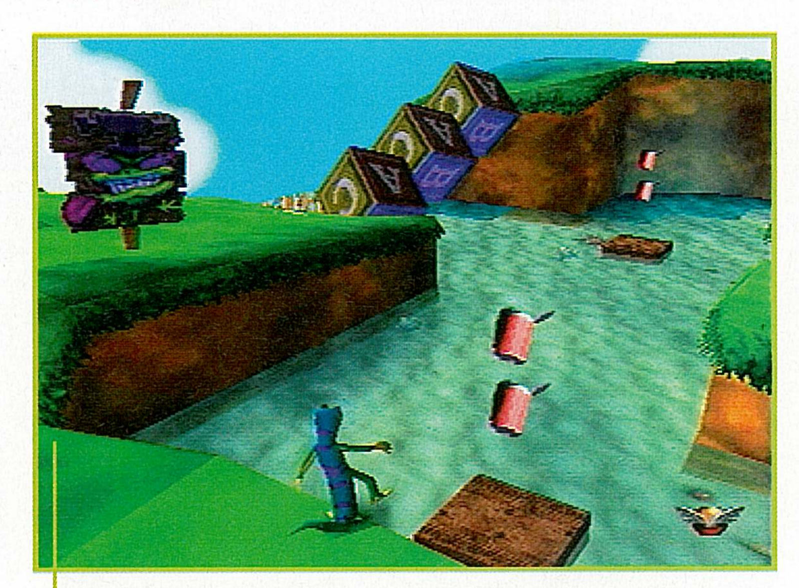
El geco de Crystal Dynamics vuelve a los 32 bits, aunque esta vez sólo en **PlayStation**, para demostrar al igual que hizo **Croc**, que igualar en calidad técnica y jugabilidad a S. Mario 64 no resulta imposible.

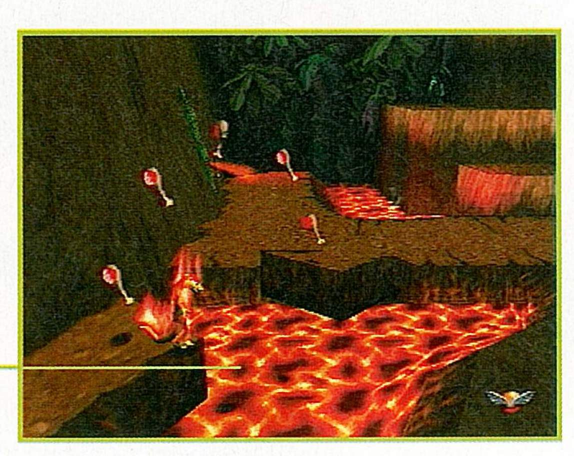


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEINSA
PROGRAMADOR	CRYSTAL DYNAMICS

FLOATING RUNNER fue el primer juego de PLAYSTATION que intentó demostrar que la máquina de SONY podía conseguir excelentes resultados con los plataformas tridimensionales, sin acercarse demasiado a la mecánica de juego que NINTENDO le inyectó a SUPER MARIO 64. Luego llegó CROC, cuyo entorno gráfico era digno de elogio, pero la forma con la que movíamos a nuestro personaje no era todo lo rápida e intuitiva que cabía esperar en un juego de este estilo.





La complejidad de los escenarios de GEX hacen del programa de CRYSTAL DYNAMICS uno de los más sorprendentes del género de plataformas 3D.

VALORACION

GEX 3D: ENTER THE GECKO es sin duda alguna el mejor juego de plataformas 3D jamás programado para playstation. su calidad técnica, increíble jugabilidad, adicción y horas de juego son los culpables de ello. si alguien dijo alguna vez que era imposible programar un juego similar en calidad y jugabilidad a MARIO 64 en una consola que no fuese N64 estaba equivocado. GEX 3D: ENTER THE GECKO lo demuestra.

GEX: ENTER THE GECKO

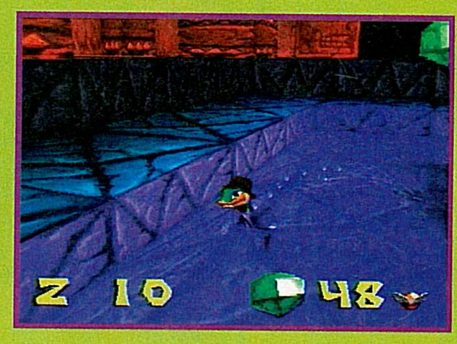
PLATAFORMAS 3D

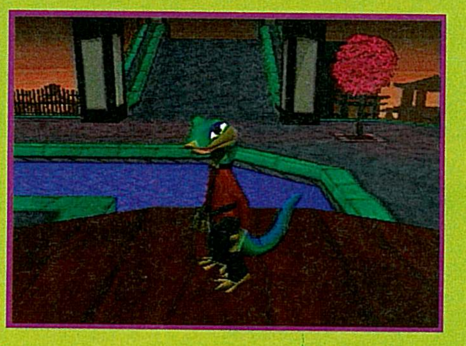
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	30
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	memory card (1)

Disfraces

Estos son algunos de los muchos atuendos que nuestro pequeño geco vestirá durante determinados escenarios. Entre todos, destacan el de Stormtrooper en el escenario del espacio, el de karateka en las pantallas ambientadas en el lejano oriente y el de Indiana Jones en la fase de bonus Aztec to Step.





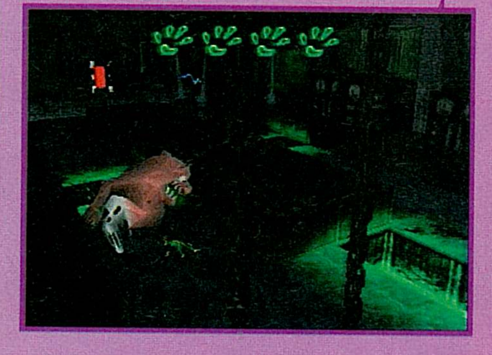


Ahora estamos frente a **Gex: Enter the Gecko**, y poco a poco iré explicando los motivos por los que me parece el mejor plataformas en 3D aparecido para ***PlayStation***. Como en la anterior entrega, nuestro objetivo consiste en introducirnos en diversas series y películas parodiadas a traves de inmensos televisores y, una vez allí, conseguir los mandos a distancia que allí se encuentren. Además de los objetivos principales de cada escenario (mandos rojos), se encuentran los dos plateados, uno de ellos lo ganaremos recogiendo 120 *items* de los que pululan por la pantalla (al estilo S. Mario 64 y sus 100 monedas) y el otro se encuentra oculto. Después, cada jefazo, repartidos por escenarios aparte, nos dará un mando de oro. Las habilidades con las que contamos para llevar a cabo nuestra misión son prácticamente las mismas que en el primer Gex. Podemos saltar, dar coletazos, atrapar insectos con la lengua (para darnos energía, inmunidad, etc) y hasta podremos trepar por determinados terrenos. Lo más importante del juego es la jugabilidad con la que ha sido dotado, muy similar en cuanto a planteamiento, manejo y dinámica a la de S. Mario 64. Otro aspecto que salta a la vista de **Gex: ETG** es su increíble calidad gráfica, gobernada por un potentísimo *engine* que nada tiene que envidiar al del preciosista Croc. Todo el escenario del juego se mueve con una sorprendente suavidad, y eso que está repleto de efectos de *light sourcing* y de sombreado de polí-





Jefes Finales



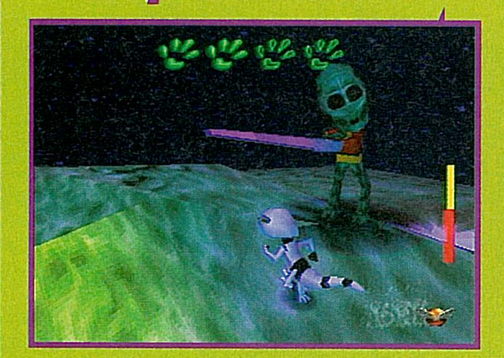


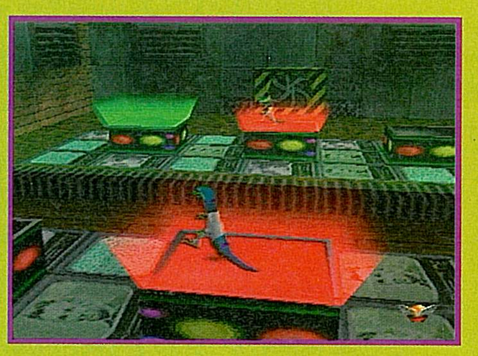
En estas dos pantallas podéis observar dos de los asnos designados como *mid-bosses* que os encontraréis durante el juego. Visualmente impresionantes.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	90	88	93	93
el entorno tridimensional que posee el juego es realmente impresionante. Lo más parecido que hemos visto en PlayStation han sido Croc y Rascal. Está repleto de efectos de light sourcing, sombreado de polígonos, etc.	uno de los puntos más llamativos del programa, ya que no sólo está reproducida en su totalidad por el chip de sonido, sino que es interactiva, es decir, cambia según lo que hagamos, en el momento en el que estemos, etc...	Los típicos efectillos cómicos de las películas y series cómicas y la cantidad de voces digitalizadas de nuestro geco son la nota predominante en este apartado. Quizá la voz de Gex tiene un tono un tanto desagradable.	el manejo de nuestro personaje no tiene nada que envidiar al de Mario 64. La cantidad de pantallas diferentes que posee y el tiempo que tardaremos en conseguir el 100% del juego son magníficos motivos para comprarlo.	+ su bestial calidad gráfica y su tremenda jugabilidad. - La voz tan chulesca que tiene Gex. El «cuesco» que se tira en la intro...



Teleparodias





Estos dos escenarios que veis en las pantallas son clarísimas parodias de La guerra de las galaxias y Fiebre del sábado noche, gracias a los disfraces de Gex.





La interacción entre los cientos de diferentes elementos que componen los detalles de los escenarios es una de las notas más llamativas de la jugabilidad que Gex posee.



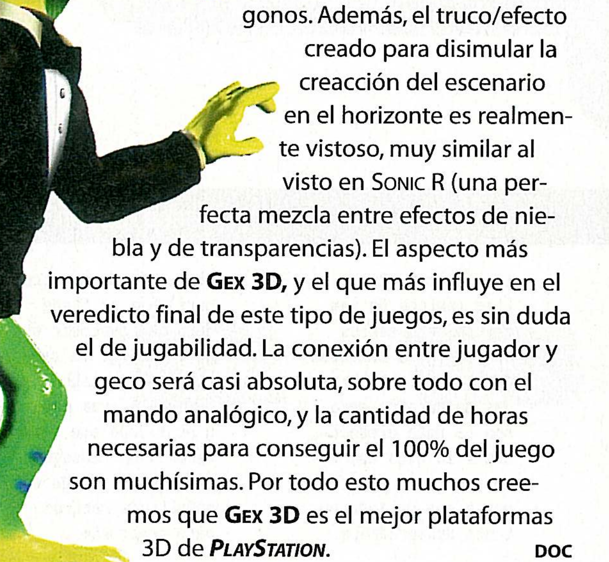


*El humor es uno de los puntos más importantes del universo de **Gex 3D**. Todos los escenarios están repletos de pequeños gags y momentos cómicos como el del zombie cojo de la derecha.*









gonos. Además, el truco/efecto creado para disimular la creacción del escenario en el horizonte es realmente vistoso, muy similar al visto en Sonic R (una perfecta mezcla entre efectos de niebla y de transparencias). El aspecto más importante de **Gex 3D,** y el que más influye en el veredicto final de este tipo de juegos, es sin duda el de jugabilidad. La conexión entre jugador y geco será casi absoluta, sobre todo con el mando analógico, y la cantidad de horas necesarias para conseguir el 100% del juego son muchísimas. Por todo esto muchos creemos que **Gex 3D** es el mejor plataformas 3D de ***PlayStation.***

DOC

S I N   L I M I T E S

MORTAL KOMBAT®
ANIQUILACION

NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCION LAWRENCE KASANOFF/THRESHOLD ENTERTAINMENT "MORTAL KOMBAT ANNIHILATION"
ROBIN SHOU TALISA SOTO BRIAN THOMPSON SANDRA HESS LYNN RED WILLIAMS IRINA PANTAEVA Y JAMES REMAR
CASTING DE FERN CHAMPION, C.S.A. & MARK PALADINI, C.S.A. SUPERVISION MUSICAL DE SHARON BOYLE Y JOHN HOULIHAN DISEÑO DE VESTUARIO JENNIFER L. PARSONS MUSICA DE GEORGE S. CLINTON
MONTADA POR PECK PRIOR DISEÑO DE PRODUCCION CHARLES WOOD DIRECTOR DE FOTOGRAFIA MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C. CO-PRODUCIDA POR KEVIN REIDY PRODUCTORES EJECUTIVOS ALISON SAVITCH CARLA FRY BRIAN WITTEN
PRODUCIDA POR LAWRENCE KASANOFF HISTORIA DE LAWRENCE KASANOFF & JOSHUA WEXLER & JOHN TOBIAS GUION DE BRENT V. FRIEDMAN & BRYCE ZABEL

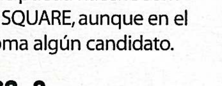


DOLBY DIGITAL LIBRO EDITADO POR TOR DIRIGIDA POR JOHN R. LEONETTI BANDA SONORA EN CD'S Y CASSETTES NEW LINE CINEMA LIDER

ESPECTACULAR ESTRENO EL 3 DE ABRIL
EN LOS MEJORES CINES

PLAYSTATION

1. **FINAL FANTASY VII** =
   RPG • Squaresoft
   No hay juego que pueda hacerle sombra al clásico de SQUARE, aunque en el horizonte ya asoma algún candidato.



2. **TOMB RAIDER 2** =
   Aventura 3D • Core
3. **BLOODY ROAR** =
   Beat´em-up • Hudson
4. **CASTLEVANIA S.O.T.N.** =
   Aventura-Plataformas • Konami
5. **TIME CRISIS** =
   Shoot´em-up • Namco
6. **GEX 3D: ENTER THE GECKO** NOVEDAD
   Plataformas • Crystal D.
7. **NEED FOR SPEED 3** NOVEDAD
   Conducción • EA
8. **FIFA 98: RUMBO AL MUNDIAL** ↓
   Deportivo • EA Sports
9. **BUSHIDO BLADE** ↓
   Beat'em-up • Square
10. **SUPER PANG COLLECTION** ↓
    Arcade • Capcom

SATURN

1. **SONIC R** =
   Conducción • Sega
   Con los rumores de posibles sustitutos, *Saturn* debe sentirse como Heynckes en el banquillo del Real Madrid.



2. **NBA ACTION'98** =
   Deportivo • Sega
3. **MARVEL SUPER HEROES** =
   Beat´em-up • Capcom
4. **CROC** ↑
   Plataformas 3D • Argonaut
5. **WINTER HEAT** ↓
   Deportivo • Sega
6. **THE HOUSE OF THE DEAD** NOVEDAD
   Shoot'em-up • Sega
7. **STEEP SLOPE SLIDERS** ↓
   Deportivo • Sega
8. **QUAKE** =
   Shoot´em-up • Lobotomy
9. **RESIDENT EVIL** =
   Aventura • Capcom
10. **SONIC JAM** =
    Recopilación • Sega

GAMEBOY

1. **DONKEY KONG LAND 3** =
2. **BOMBERMAN POCKET** NOVEDAD
3. **TUROK: DINOSAUR HUNTER** ↓
4. **CASTLEVANIA LEGENDS** =
5. **LOS PITUFOS 3** NOVEDAD

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS'97** =
2. **FATAL FURY R.B.SP.** =
3. **KING OF FIGHTERS'95** ↑
4. **METAL SLUG** ↓
5. **SAMURAI SHODOWN 4** =

El más sanguinario
TENCHU **PLAYSTATION**

¿El último de SNES?
LUFIA **SUPER NINTENDO**



La mar de «salao»
FISHING **PLAYSTATION**

El más emocionante
NEED FOR SPEED 3 **PLAYSTATION**

TOP 10

TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **SUPER MARIO 64** (=)
   Plataformas 3D • Nintendo
   El pequeñajo de MARIO sigue en lo más alto del TOP, y nos tememos que seguirá ahí por mucho más tiempo.
2. **DIDDY KONG RACING** (=)
   Conducción • Nintendo-Rare
3. **GOLDEN EYE** (=)
   Shoot´em-up • Nintendo-Rare
4. **SNOWBOARD KIDS** (NOVEDAD)
   Deportivo • Atlus
5. **FIGHTER´S DESTINY** (=)
   Beat´em-up • Ocean
6. **FIFA 98: RUMBO...** (=)
   Deportivo • EA Sports
7. **TOP GEAR RALLY** (↓)
   Conducción • Kemco
8. **DUKE NUKEM 64** (↑)
   Shoot´em-up • GTI
9. **NBA PRO 98** (↑)
   Deportivo • Konami
10. **CRUIS'N USA** (NOVEDAD)
    Conducción • Midway

SUPERNINTENDO

1. **SUPER MARIO WORLD 2** (=)
   Plataformas • Nintendo
   Aunque son escasas, *SUPER NINTENDO* todavía cuenta con ciertas novedades... y algunas más que podrían llegar.



2. **TERRANIGMA** (=)
   Action RPG • Enix
3. **KIRBY´S FUN PACK** (↑)
   Plataformas • Nintendo
4. **I. S. S. DELUXE** (↑)
   Deportivo • Konami
5. **TETRIS ATTACK** (↓)
   Puzzle • Nintendo
6. **DONKEY KONG COUNTRY 3** (↑)
   Plataformas • Nintendo-Rare
7. **S.FIGHTER ALPHA 2** (↓)
   Beat´em-up • Capcom
8. **FIFA 98: RUMBO AL MUNDIAL** (=)
   Deportivo • EA Sports
9. **DONKEY KONG COUNTRY 2** (=)
   Plataformas • Nintendo-Rare
10. **TIMÓN Y PUMBA** (NOVEDAD)
    Varios • TH·Q

MEGADRIVE

1. **THE LOST WORLD** (=)
   Arcade • Sega
   La genial adaptación del film de Spielberg cuenta con todas las papeletas para permanecer de por vida en el Nº1.



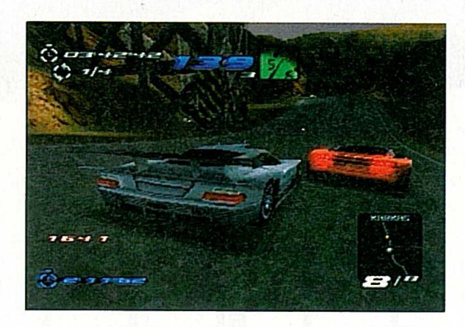
2. **FIFA 98: RUMBO AL MUNDIAL** (↑)
   Deportivo • EA Sports
3. **DISNEY COLLECTION** (↓)
   Arcade • Disney
4. **TOY STORY** (=)
   Arcade • Disney
5. **I.S.S. DELUXE** (↑)
   Deportivo • Konami
6. **SONIC 3D** (↓)
   Arcade • Sega
7. **COMIX ZONE** (=)
   Beat´em-up • Sega
8. **MAUI MALLARD** (=)
   PLataformas • Disney
9. **SEGA CLASSICS COLLECTION** (=)
   Varios • Sega
10. **MICROMACHINES 96** (=)
    Conducción • Disney Int.

Triple mortal al VOLANTE

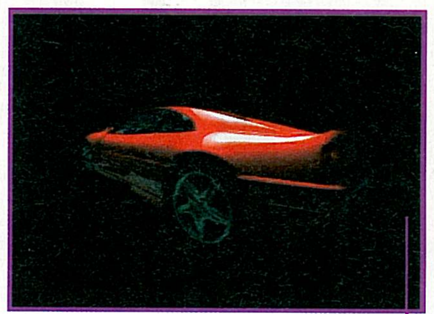
Need for Speed 3: Hot Pursuit



La ***primera*** entrega para PlayStation de Need for Speed nos dejó cierto sabor agridulce. La ***segunda*** era buena pero no tenía nada que ver con sus antecesoras. Para poner un poco de orden y devolvernos la esperanza en la saga, llega ***Need for Speed 3***, la secuela ***definitiva***.



Aunque son muchas las novedades de **Need for Speed 3**, empezaremos hablando del aspecto que llamará más la atención de los fanáticos de la saga: el nuevo modo *Pursuit*, con la policía como protagonista. Como recordaréis, en anteriores entregas la policía incordiaba de vez en cuando e incluso llegaban a multarnos en ocasiones pero, en general, resultaban bastantes fáciles de superar. En el modo *Pursuit*, los «polis» han cambiado esa actitud casi contemplativa por una mucho más agresiva en la que no dudan en participar varios vehículos en las persecuciones o en instalar controles de carreteras. La consecuencia directa de este nuevo espíritu de la ley es una competición salvaje, trepidante, sin ningún tipo de reglas y la más espectacular que hayamos visto en ***PlayStation***. Sólo por disfrutar de toda la intensidad y emoción de una de estas desenfrenadas carreras merece la pena hacerse con **Need for Speed 3**. Pero hay mucho más. Para empezar, los abundantes cambios realizados



*Como en anteriores entregas, en **Need for Speed 3** encontraréis un extenso catálogo con impresionantes imágenes y la historia de los coches y las escuderías presentes en esta edición.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

La belleza y espectacularidad gráfica de algunos tramos nos recuerda a la del mítico The Need for Speed para 3DO.

VALORACION

Para algunos de los responsables de Electronic Arts, y para nosotros también, Need for Speed 3 es la auténtica continuación de The Need for Speed de 3DO. Esa conclusión posiblemente venga motivada porque esta entrega ha sabido combinar con gran estilo la espectacularidad gráfica y la calidad técnica deseable con toda la jugabilidad de un buen arcade.

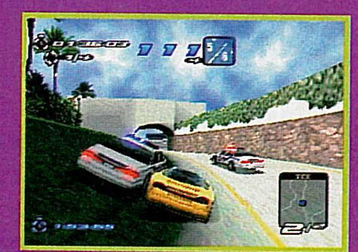
NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUI

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	INFINITAS
Fases	7 CIRCUITOS
Continuaciones	SEGUN MODO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Pursuit

En este modo la policía nos hará la vida imposible todo el rato. Perseguidos por varios coches, hay que ganar al rival y evitar los controles de carretera y el abundante tráfico.











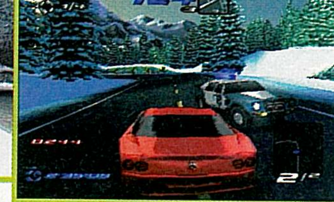
Si te detienen cinco veces se acabó la carrera. La buena noticia es que eso también es válido para nuestro rival.

en el apartado gráfico acercan a este programa a niveles de calidad cercanos a los de PORSCHE CHALLENGE, TEST DRIVE 4 o GRAN TURISMO. Aunque no alcance ni la belleza ni la perfección de esos títulos, emplea con asombrosa facilidad todas las rutinas gráficas en materia de luces, creación de escenarios, deformaciones en los fondos de los escenarios, empleo de texturas y realismo en el comportamiento y movimientos de los vehículos. En términos generales se puede decir que gráficamente **NEED FOR SPEED 3** es veinte veces mejor que su antecesor y el más parecido al añorado THE NEED FOR SPEED de ***3DO***. Los coches, por ejemplo, están más integrados en el entorno, tienen unos nuevos efectos de reflejos y luces en las carrocerías y, lo más importante,





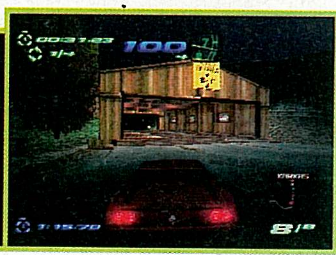




¿Simple?







La variedad de recorridos, juegos de luces y efectos de luz y la suavidad de los movimientos son realmente notables. A muchos de los seguidores de la saga la segunda entrega les pareció muy divertida pero bastante simple en el diseño gráfico y algo limitada en su apartado técnico. En esta entrega, nadie podrá quejarse de estos temas.



GRAFICOS 93

sin alcanzar la brillantez de GRAN TURISMO o V-RALLY, son excelentes y suponen una gran mejoría respecto a los anteriores. Los efectos de luz, la creación del escenario y las texturas están más logradas.

MUSICA 84

La banda sonora se hace eco de las últimas tendencias musicales, y eso puede que sea una buena noticia para los amantes del jungle y otras rarezas. Salvo la opinión de DOC, el resto preferimos las antiguas melodías.

SONIDO FX 92

Buenos y convincentes. Puede que los alaridos de la policía, sobre todo la voz femenina, os provoquen alguna risa al principio, pero están bastante bien y le dan ambiente a las persecuciones. Nada que objetar.

JUGABILIDAD 93

La mentalidad de la policía y los rivales, mucho más agresivos y competitivos, hacen de cada carrera una emocionante batalla campal sobre ruedas. Todos los modos se puedan jugar tanto en uno como en dos jugadores.

GLOBAL



\+ el emocionante y enloquecido modo Pursuit.

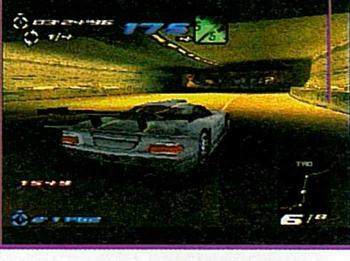
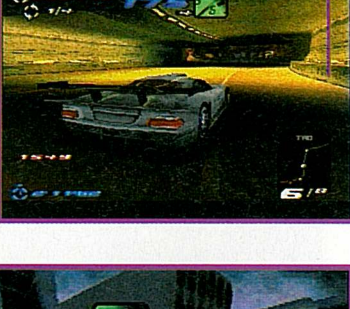
\- un error en la conducción es suficiente para perder ocho puestos.

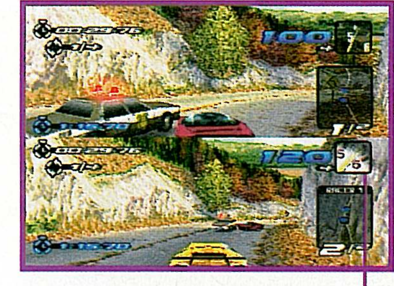
ahora muestran un enorme realismo en cualquiera de las perspectivas de juego que elijamos. Por otro lado, en esta versión encontraréis también que los escenarios son mucho más ricos en detalles, con un asfalto perfectamente recreado y con la novedad de las condiciones climatológicas y los circuitos nocturnos. En definitiva, todo está muy cuidado y presenta un aspecto tremendamente convincente. En cuanto a la jugabilidad, también descubriréis que la fiesta está mucho más animada. Los rivales parecen un tanto contagiados por el afán incordiante de la policía, y encontraremos que en **Need for Speed 3** nuestros competidores son bastante más duros y correosos que en el resto de esta saga. Agresivos, veloces y el doble de competitivos, estos pilotos convertirán cada error nuestro en una pérdida automática de puestos difícilmente recuperable. Por si esto no fuera suficiente para mantenernos entretenidos, en esta entrega todos los modos de juegos son tanto para un sólo jugador como para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Resumiendo, **Need for Speed 3** es la más espectacular, salvaje y entusiasmante de todas las entregas para ***PlayStation***. Los programadores arriesgaron bastante con tanto cambio, y el resultado, aún con algún que otro fallito, es realmente notable y con capacidad para satisfacer tanto a los aficionados a la conducción clásica de los simuladores como a los que busquen la intensidad y emoción de un arcade. De esto, hablando en términos generales, pueden presumir pocos.

DE LUCAR



Cuando conduzcáis de noche deberéis estar muy pendientes de poner las luces largas. Con las cortas, aunque la visibilidad no es del todo mala, los tramos muy virados son un verdadero calvario.



Need for Speed 3 te ofrece la posibilidad de jugar en todos sus modos tanto en uno como dos jugadores simultáneos.



Top Secret

A medida que vayáis completando circuitos y modos, irán apareciendo en el menú principal nuevos recorridos y vehículos. Los escenarios secretos son abundantes y todo un alarde de imaginación y diseño. En cuanto a los coches







ocultos, muchos están desde el principio aunque no son seleccionables. Este raro coche apodado «El Niño» y algunos circuitos más estarán ocultos hasta el final del juego.



LIDER

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CONCURSO

mortal kombat aniquilación

LIDER FILMS y SUPER JUEGOS sortean 15 lotes compuestos por una camiseta y la banda sonora de MORTAL KOMBAT ANIQUILACION. Sólo tienes que ir a ver la película, mandar el cupón adjunto con tus datos y la entrada de cine correspondiente. De entre todas las cartas sortearemos los 15 lotes y, además, otras 35 camisetas. El 3 de Abril se estrena, así que ¡NO TE LA PIERDAS! Tienes hasta el 10 de Mayo para mandar tu carta a: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPERJUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 MADRID. Indica en una esquina del sobre «Concurso MKA».

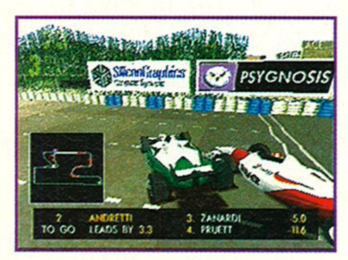
NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
....
POBLACION: ....
....
PROVINCIA:.................... EDAD:............
C.P.: .... TEL.: ....

Newmanhaas Racing

Una ESCUDERIA de cine

El **éxito** en las ventas de F1'97 ha servido a **Psygnosis** para crear un nuevo juego en torno al **mundo del motor.** Para la ocasión se ha elegido la Fórmula Indy, empleándose el tirón publicitario de la **escudería** NewmanHaas.









Sacar provecho al esfuerzo realizado con anterioridad, es una de las estrategias seguidas por muchas compañías de videojuegos. Parece que PSYGNOSIS está dispuesta a sumarse a este grupo en las últimas fechas con las tres entregas de Adidas Power Soccer. Con el compacto que nos ocupa ocurre algo similar, ya que aunque no cuenta con ningún antecedente, utiliza la misma base técnica empleada en el reciente F1'97. El lavado de cara se produce mediante la sustitución del circo de la Fórmula 1 por las competiciones de Fórmula Indy. Al reflejar datos reales de la mencionada competición, los circuitos y escuderías incluidas son diferentes. Entre estas últimas destaca el equipo NewmanHaas, creado en 1983 y tres veces campeón del mundo (1984, 1991 y 1993). Sus fundadores, el actor **Paul Newman** y el empresario **Carl Haas**, han logrado estos éxitos gracias a pilotos míticos como **Mario Andretti** o **Nigel Mansell**. Sin embargo, los citados nombres ya no participan en estas pruebas, y son algunos de sus hijos los que han tomado el



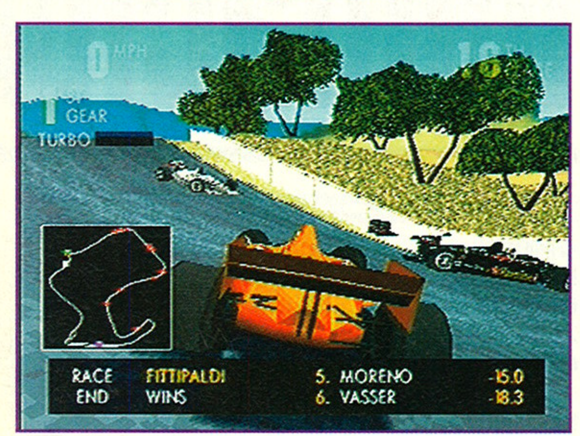
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	BIZARRE CREATIONS

Utilizar la misma base técnica que F1'97 permite a este juego una calidad fuera de toda duda. Sin embargo, las aportaciones al citado título son muy escasas.

PLANOS AEREOS *Entre las novedades destacan los zooms con los que se pueden observar planos aéreos en caso de colisión.*







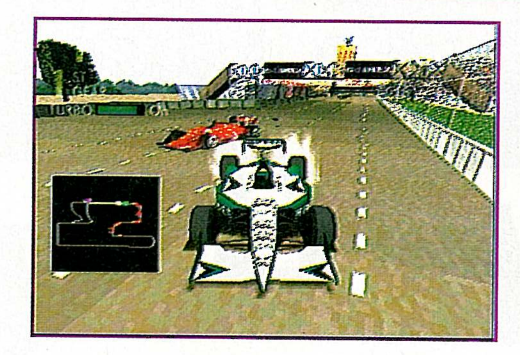
VALORACION

La utilización de la base técnica empleada para F1'97 hace que el nuevo compacto de Psygnosis logre una alta jugabilidad y una notable calidad gráfica. Sin embargo, las escasa novedades, entre las que sólo destaca el zoom, y la eliminación de aspectos como los comentarios en castellano, hacen que la valoración global del juego no alcance a la de su antecesor. La sustitución de la Fórmula 1 por la Indy, tampoco es un aliciente considerable.

NEWMANHAAS

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	1 COMPETICIÓN
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD







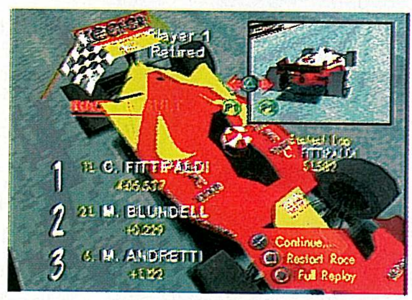
La sustitución de la Fórmula 1 por la Fórmula Indy es otra de las variaciones con respecto a F1´97.

relevo. Este es el caso de pilotos como **Michael Andretti** o **Christian Fitipaldi**, que junto a otros, como **Adrián Fernández**, forman la parrilla de salida del juego. Con respecto a F1´97, se reduce de 8 a 5 el número de cámaras incluidas. Sin embargo, se añade un impresionante efecto *zoom* que permite, cuando se produce una colisión, seguir las carreras desde una perspectiva casi aérea. Dentro del apartado sonoro, se echan en falta los comentarios en español, sobre todo si se tiene en cuenta la presencia de narradores en ingles, alemán, francés e italiano. En las opciones, también desaparece la modalidad *arcade* incluida en la última entrega de F1. Aunque la escudería que da título al juego sea de cine, no consigue superar a su antecesor.

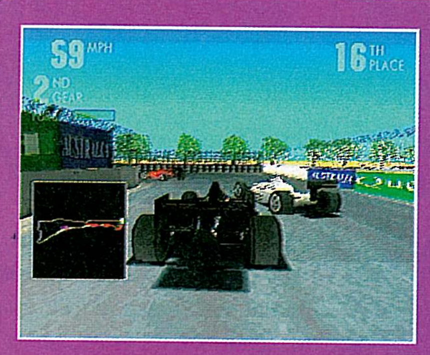
CHIP & CE

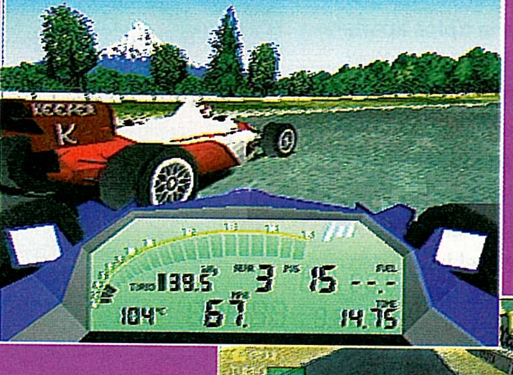
2 Jugadores

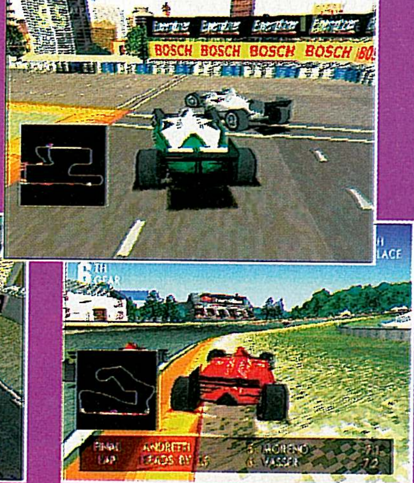




El sistema empleado para esta opción es el de *split screen* horizontal. En las repeticiones se puede seguir a los dos coches mediante dos ventanas. Una de ellas ocupa casi toda la pantalla, mientras que la otra aparece en el ángulo superior derecho.







Cámaras

Para poder seguir las carreras se ofrecen cinco cámaras diferentes. Sorprende que su número sea inferior a las ocho perspectivas incluidas en F1´97. Sin embargo, el aspecto más espectacular dentro del apartado visual son las impresionantes repeticiones que se ofrecen después de cada prueba. La variedad de cámaras en estas repeticiones es impresionante, destacando los primeros planos.





GRAFICOS 91

Gracias a la misma base técnica de F1´97, los programadores han logrado un gran rendimiento gráfico. La disminución de cámaras se compensa por el zoom de las colisiones. Las repeticiones son espectáculares.

MUSICA 87

Aparte de la escuchada en la intro, las melodías recogidas recuerdan a canciones de los años 70. No puede negarse que el apartado musical está repleto de ritmo, adaptándose perfectamente al mundo de la velocidad.

SONIDO FX 80

Dado que los dos F1 ya disponían de comentarios en castellano, no tiene mucho sentido que aquí no se incluyan. Esta circunstancia tiene mayor gravedad al aparecer comentarios en alemán, italiano, inglés y francés.

JUGABILIDAD 90

El control de los vehículos permite disfrutar con la velocidad, aunque también requiere pericia. Se echa en falta el modo arcade incluido en F1´97, con el que se añadía variedad en las sobrias pruebas automovilísticas.

GLOBAL 90

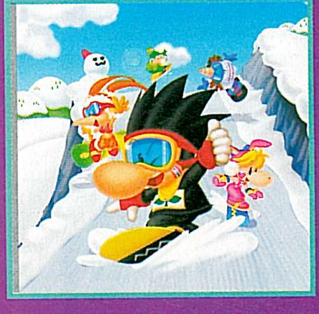
+ El novedoso zoom ofrecen imágenes espectaculares.

- La eliminación de los comentarios en castellano.



FORFAIT for five

Snowboard Kids



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	ATLUS



Cuando todas las compañías están tratando de **simular** con infinito realismo una disciplina deportiva en plena expansión como el **Snowboard**, Atlus se desmarca del resto y nos **presenta** un título tan osado como divertido.



Nintendo siempre ha presumido de contar con unos catálogos para sus consolas en los que la jugabilidad brilla por encima de cualquier otro apartado. No les falta razón, pues siempre hemos pensado que tanto ***NES***, como **Super Nintendo** y ***Nintendo 64*** han tenido ese «algo» que les hacía diferentes en diversión. Con **Snowboard Kids** ocurre algo parecido. Cuenta con la típica apariencia de clásicos como Mario Kart 64 y, lo que es más importante, es tan divertido como éste. ¿El secreto? Una realización técnica casi sobresaliente y los elementos suficientes como para que el juego nos dure para toda la vida (un poquito menos quizá). El modo de juego más importante es el *Battle Race*, en el que participaremos, en principio, en seis circuitos en los que debemos ganar irremediablemente. Parece sencillo, pero desde luego no es así. Se puede elegir entre cinco personajes con diferentes características, así como doce tablas diferentes. En principio sólo es posible acceder a tres de ellas, pero según se vaya ganando dinero, podremos adquirir modelos mejores. La «pasta» se

VALORACION

Del catálogo de juegos actual para Nintendo 64, Snowboard Kids es de lo mejorcito que se puede encontrar. No te dejes engañar por su apariencia «infantil». Este juego te puede proporcionar tanta diversión como otros clásicos del género (Mario Kart 64 o Diddy Kong Racing). Eso sí, no esperes una cantidad infinita de movimientos al estilo de otros juegos más «serios» de snowboard.



SNOWBOARD KIDS

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	TIEMPO
Circuitos	6
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Controller Pak	121 BLOQUES

Tu habilidad tiene precio





Los modos incluidos en el apartado Trick Game servirán para obtener importantes sumas de dinero con las que invertir en nuevas tablas para la competición.



Existe un tutorial que muestra los movimientos más sencillos, así como el funcionamiento de los diferentes items y armas que encontraremos a lo largo y ancho de los circuitos.

Antes de empezar...







consigue ganando carreras, pero también participando en los otros modos de juego, por los que recibiremos suculentas cantidades con las que engordar nuestras arcas. Estos son *Speed game*, *Shoot Game* y *Trick Game*. Este último es el más interesante de todos, pues es en el que pondremos de manifiesto nuestras habilidades en el *Half-Pipe*, aunque para realizar las mejores acciones será necesario contar con las mejores tablas. En fin, el pez que se muerde la cola. Obviamente parece diverti-



TELESILLA *¿Cómo es posible dar varias vueltas a una pista de esquí? Sencillamente, llegando al final y volviendo a subir a través del telesilla, algo así como el Forfait de las estaciones de esquí. Parece una tontería, pero cuesta cogerlo.*

GRAFICOS — 92

Si dejamos de lado maravillas como MARIO 64, MARIO KART 64 y otros títulos propios de NINTENDO (o RARE), pocos juegos encontraremos con una calidad gráfica como la de este SNOWBOARD KIDS. Suavidad y excelentes gráficos.

MUSICA — 86

Las melodías son buenas, con canciones muy pegadizas, aunque en el apartado técnico no resultan especialmente impactantes. Nos recuerdan a aquellas músicas que hace sólo unos años escuchábamos en la gran SUPER NINTENDO.

SONIDO FX — 91

Si la música no destaca especialmente, el sonido sí lo hace, y de largo. Muchas digitalizaciones y excelentes efectos de sonido que, como todo lo demás, cuentan con ese aire simpático y alegre que rodea a todo el juego.

JUGABILIDAD — 92

SNOWBOARD KIDS toma lo mejor de un juego como MARIO KART 64, añadiéndole elementos propios que podríamos calificar como muy acertados. La necesidad de combinar otras pruebas mientras se juega el modo campeonato es una gran idea.

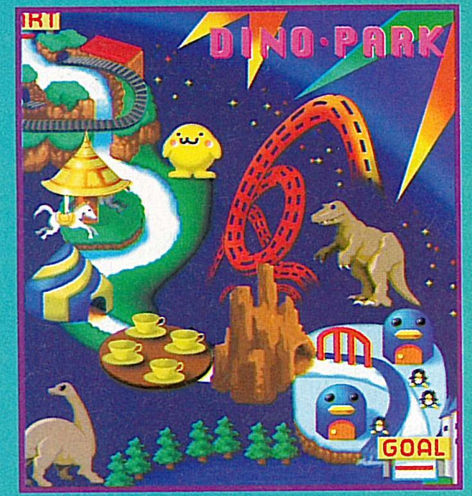
GLOBAL — 92

+ La jugabilidad y la enorme calidad de sus gráficos.

− ¡¡¡Es necesario un CONTROLLER PAK «entero» para grabar una sola partida!!!

6 circuitos 6



La complejidad de los diferentes circuitos alcanzará cotas dramáticas. Los últimos son prácticamente imposibles si no se cuenta con las mejores tablas y un conocimiento casi milimétrico de cada uno de los atajos existentes. Como siempre, existe una cierta tendencia a perder la carrera en la última recta.

do, pero aún más cuando uno se da cuenta de que pueden participar hasta cuatro jugadores y que, además, el juego soporta el ***Rumble Pak*** de NINTENDO. Técnicamente es muy bueno, con un *engine 3D* de enorme calidad donde imperan la suavidad de movimiento, buenos gráficos y un horizonte de creación bastante lejano. Las músicas, aunque muy al estilo de los tiempos de **Super Nintendo**, son muy pegadizas, mientras que los efectos de sonido rayan a una altura considerable. ¿El gran fallo? El cartucho no cuenta con memoria para grabar partidas, por lo que habrá que utilizar nada menos que 121 bloques del *Controller Pak* para guardar la partida, es decir, la tarjeta en su totalidad, un gran trastorno.

J. C. MAYERICK



Los modos de varios jugadores suelen resultar muy divertidos, y en este caso lo son, aunque la velocidad del juego bajará considerablemente. La brusquedad, en este caso, se apoderará por completo de todo el juego.



LA TIENDA *Contar con nuevas tablas es imprescindible, sobre todo para conseguir buenas puntuaciones en el modo Skill Game. Además se puede elegir el color y el diseño.*






Los items y armas se consiguen pasando por encima de las «tiendas». Si llevas dinero se te entregará un item. Si no, te empotrarás contra ella y perderas tiempo.

PC Plus

Número de abril ya a la venta

en la pole position

Hardware de todos los gustos para entrar en el mundo del vídeo digital

Todo lo que hay que saber sobre la evolución de los microprocesadores



Analizamos catorce equipos de primeras marcas informáticas con Pentium II a 333Mhz

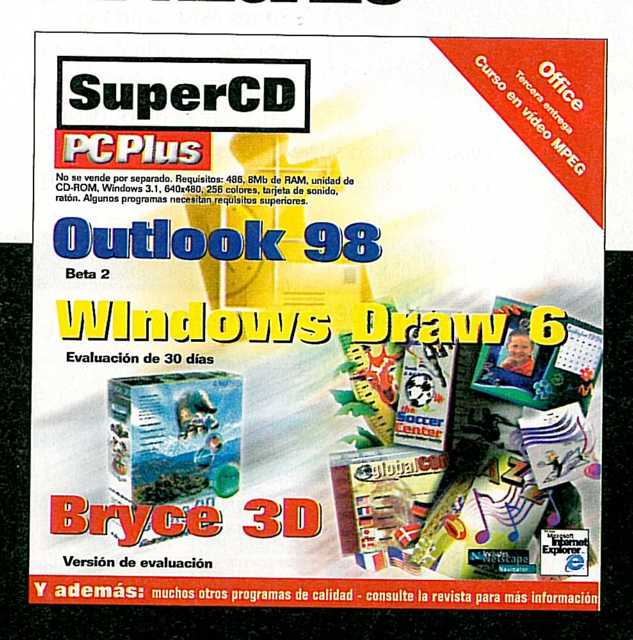
Más rápido imposible. El nuevo chip de Intel a la cabeza en prestaciones

Diccionarios en CD-ROM. Más que una herramienta de consulta

Diseñe paisajes y "vuele" sobre ellos de la mano de 3D Bryce

Los "gurús" de la Red aseguran que el 98 será el año del boom del comercio electrónico

Con este número SUPER CD-ROM DE REGALO



CON SOFTWARE VALORADO EN MÁS DE **50.000 Ptas**

... y en el SuperCD:

Versión beta de Outlook 98, Windows Draw 6, Bryce 3D, Flash Gestión 2.0, Flying Corps Gold, tercera entrega del curso de vídeo de Office y muchos programas más

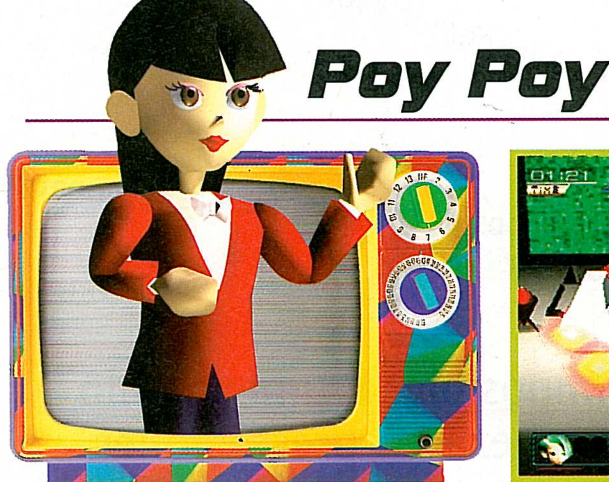
PCPlus GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

La revista europea de informática más vendida en el mundo

Duro y a la CABEZA

Poy Poy





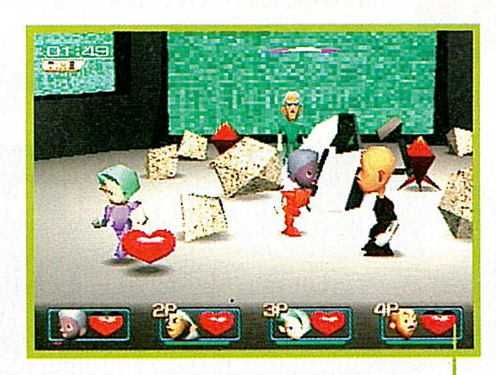
Aunque todavía no hemos conseguido saber qué ***demonios*** significa ***Poy Poy***, lo que sí que sabemos a ciencia cierta es que el mito ***Bomberman*** se resquebraja gracias a la ***jugabilidad*** de esta nueva propuesta de ***Konami***.

Hace ya algún tiempo nos visitó en las páginas de JAPANMANIA un juego de nombre CHIBI MARUKO CHAN, también de KONAMI. Aquél juego consistía en sacar de la pantalla a los rivales a base de empujones. Bajo ese mismo esquema de juego, pero sustituyendo los empujones por lanzamientos a la cocorota de piedras, misiles, y demás artilugios incluidos los propios rivales, nos llega **POY POY**. Ha sido calificado como un *Party Game*, debido a que, además de gozar de una gran sencillez de manejo, alcanza su máxima expresión jugable cuando hay más de un jugador detrás de los mandos de la consola. Pero eso no significa que no sea divertido jugando solo, ya que aunque pierde la intensidad inherente a cualquier «pique» entre amigos (hasta 4 simultáneamente), sí que se muestra como un título que puede dar un montón de buenos momentos. **POY POY** consiste básicamente en quitar toda la energía de los tres contendientes que aparecen en cada esquina del escenario. Eso se consigue lanzando objetos a la cabeza y haciendo explotar misiles cerca de ellos para que el impacto les alcance. Pero no será necesariamente el último jugador que quede en pantalla el ganador, ya que al final de cada «round» se puntuará atendiendo a diferentes factores. Así, además de valorar al que se haya quedado «vivo», también contarán los impactos directos que hayamos conseguido e incluso el factor suerte, que lo determinará el número de *items* que recojamos al romper una especie de cofres. De esta manera, el esconderse del fragor de la batalla no vale para nada, y se nos obliga a competir por la victoria con todo el riesgo que conlleva.

Los gráficos son poligonales, no demasiado detallados, destacando sobre todo la amplia galería de personajes. Tanto éstos como el sonido son ideales para un juego que bebe de las fuentes de BOMBERMAN, e incluso supera su excelsa y legendaria jugabilidad.

THE SCOPE

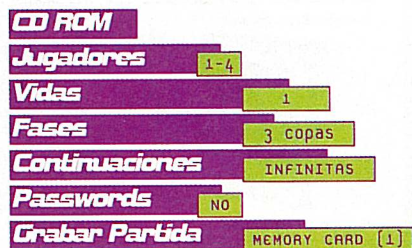
Incluso los cofres que contienen items pueden ser arrojados al contrario. Cuantos más impactos directos consigamos, mayor puntuación conseguiremos al final del juego.



Unos corazones de color rojo pasión, como los calzoncillos de NEMESIS, son las barras de energía. Podremos restaurarlos parcialmente si encontramos el item correspondiente.

SUPER Information

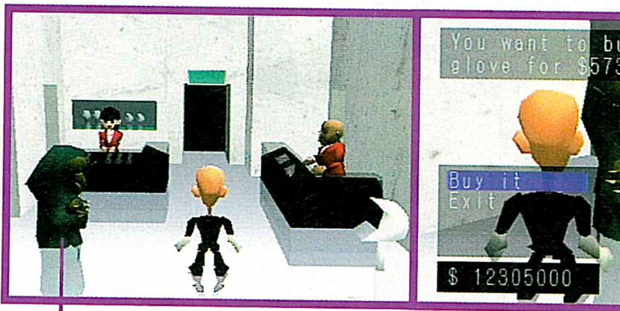
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI



POY POY

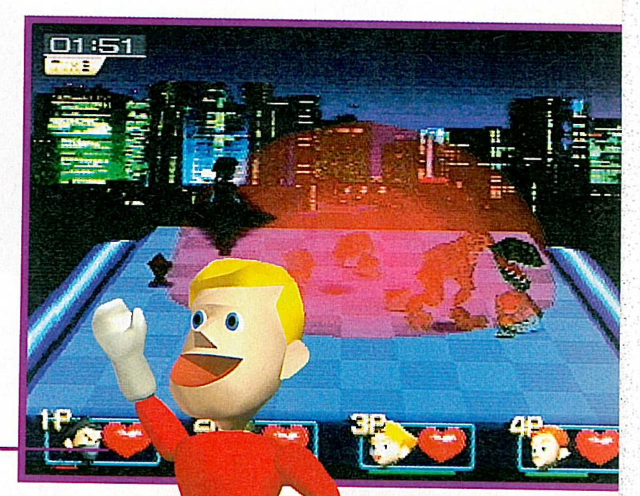
ARCADE-ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	3 copas
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)




Guantes

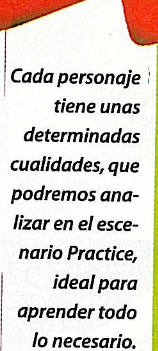
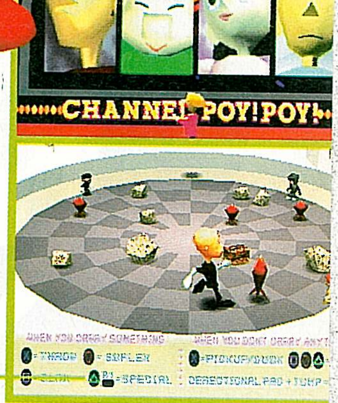
Además del modo *Exhibition*, **Poy Poy** cuenta con el modo *Poy Cup*, dividido en *junior*, *senior* y *master class*, según la dificultad y el premio que obtendremos si las superamos. Con el dinero ganado podremos comprar guantes, que nos permitirán efectuar unos cuantos lanzamientos especiales en cada *round*. También podemos optimizar dichos guantes o comprar los especiales, que nos venderá un ser siniestro al principio de cada copa. A la derecha podéis ver los efectos devastadores de alguno de ellos.




Desert


Flat Land

Fases. Aunque hay alguna más oculta, estos son los escenarios de juego de **Poy Poy**. Cada uno tiene sus peculiaridades, ya que interactúan con los jugadores. De esta manera, en el desierto, además de los rivales, debemos cuidarnos del viento, que desviará nuestros lanzamientos e incluso impedirá que avancemos cómodamente; en el parque, un dinosaurio nos pegará mordiscos; en el iceberg, además de deslizarnos, habrá pingüinos que picotearán nuestras nalgas; en la fase de robots, un artilugio mecánico nos golpeará y lanzará piedras y misiles... Y así con todas. También debéis tener en cuenta que los cofres que aparecen en todas ellas, además de corazones que os reponen de daños y de *items* que elevarán vuestro contador de suerte, también habrá elementos que os harán moveros en cámara lenta y bombas mortíferas.

Cada personaje tiene unas determinadas cualidades, que podremos analizar en el escenario Practice, ideal para aprender todo lo necesario.


Iceberg



Moai Land

Park


Robots



VALORACION

Si eres un entusiasta de un juego como Bomberman (en su versión clásica, no la última de Nintendo 64), Poy Poy satisfará todas tus ambiciones de juego gracias a una mecánica sencilla, un correcto tratamiento gráfico y una concepción de juego original y adictiva. La posibilidad de potenciar y comprar guantes hace que incluso jugando en solitario pueda entretener a cualquiera.

GRAFICOS — 83
A pesar de su sencillez gráfica, la gran cantidad de personajes y su simpatía de movimientos y aspecto, hace que sean muy agradables. Tampoco se precisa de una calidad asombrosa para este tipo de juegos.

MUSICA — 80
Pasa totalmente desapercibida, ya que Poy Poy es un juego para jugar durante mucho tiempo, y si se ponen músicas muy ruidosas pueden llegar a cansar. La mejor música para estos juegos es, sin duda, la que apenas se deja notar.

SONIDO FX — 87
Aunque tampoco destaca por su cantidad, la simpatía y la contundencia de algunos efectos de sonido son realmente geniales. El buen humor, insistimos, preside su concepción, y realmente consiguen su objetivo.

JUGABILIDAD — 93
Sólo la saga Bomberman es capaz de igualar en este apartado a Poy Poy. Original en su concepto y desarrollo, la posibilidad de potenciar y adquirir guantes hacen que este juego sea de lo mejor del género.

GLOBAL — 91



+ El modo multiplayer, los guantes...
- ¿Qué significa el nombre del juego?

CONCURSO

PlayStation

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GRAN TURISMO

SORTEAMOS 30 JUEGOS

30 MANDOS DUAL SHOCK

Y 30 MEMORY CARD



SONY C.E. y **SUPER JUEGOS** te invitan a participar en este increíble concurso. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Abril a la siguiente dirección: **EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID**, indicando en una esquina del sobre **«CONCURSO GRAN TURISMO»**.

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
....
POBLACION: ....
....
PROVINCIA: .... EDAD: ....
C.P.: .... TEL.: ....



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Con un REPARTO de leches

Masters of Teräs Käsi

El universo **Star Wars** vuelve a visitar los 32 bits de Sony en un **intenso** arcade de lucha repleto de **secretos**, en el que los fans de la saga de Lucas podrán darse de bofetadas con sus personajes favoritos: Luke, Chewbacca…





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTER.
PROGRAMADOR	LUCASARTS





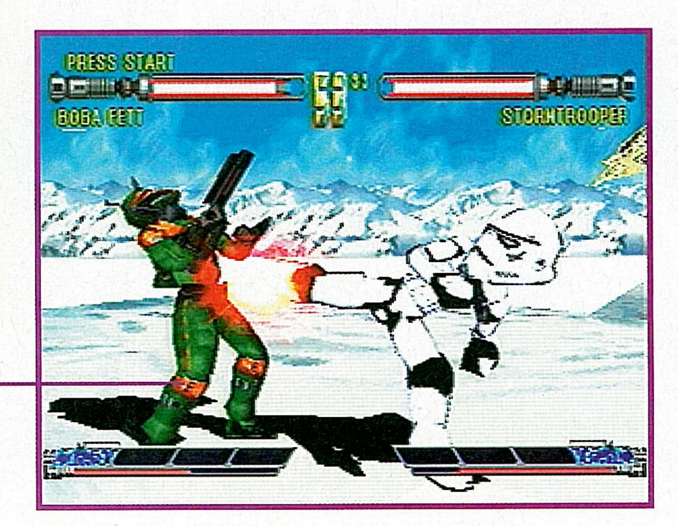
Tras una larga andadura por los más diversos géneros, desde las plataformas hasta los *shoot´em-up*, la saga galáctica de **George Lucas** se adentra por primera vez en el universo de los juegos de lucha, dando forma a un título que aúna la fauna más conocida de STAR WARS, como Luke Skywalker o Darth Vader, con otros personajes menos conocidos por el gran público, como Mara Jade o la malvada Arden Lyn. Como SHADOWS OF THE EMPIRE de ***N64***, **MASTERS OF TERÄS KÄSI** se desarrolla cronológicamente entre LA GUERRA DE LAS GALAXIAS y EL IMPERIO CONTRAATACA. El emperador Palpatine, «rebotado» por la destrucción de la Estrella de la Muerte, ha confiado a Arden Lyn la misión de acabar con la vida de Skywalker y los otros líderes rebeldes. Bajo este argumento, LUCAS ARTS nos ofre-



MASTERS OF TERÄS KÄSI presenta en sociedad a algunos personajes poco conocidos del universo literario de STAR WARS, como Mara Jade o Jodo Kast.

VALORACION

NO ES TEKKEN 3, pero al menos en LUCASARTS pueden estar orgullosos de haber concebido un BEAT´EM-UP repleto de buenos detalles que entusiasmará a los fans de la saga (esos que se compran todas las versiones en vídeo de la trilogía). Tampoco los anteriores juegos basados en STAR WARS eran una maravilla, y se vendieron a patadas.



Asdrúbal Manasul, capitán de la división Enormeous Melons del imperio, en plena discusión con Boba Fett.

MASTERS OF TERÄS KÄSI

BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (10)

Luchadores Secretos

Mara Jade

Jodo Kast

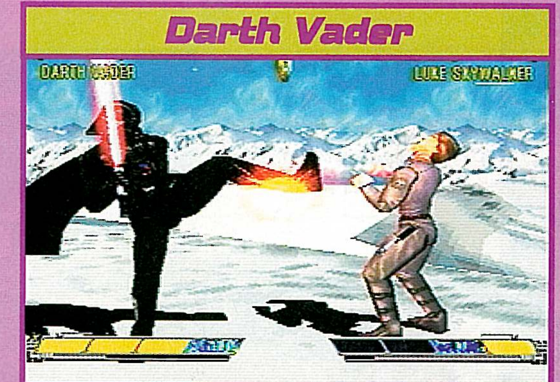


Stormtrooper

La escena de abajo recuerda bastante a la antigua vida amorosa de THE SCOPE: una pobre doncella defendiéndose del acoso de un cochino jabalí grosero y sudoroso.

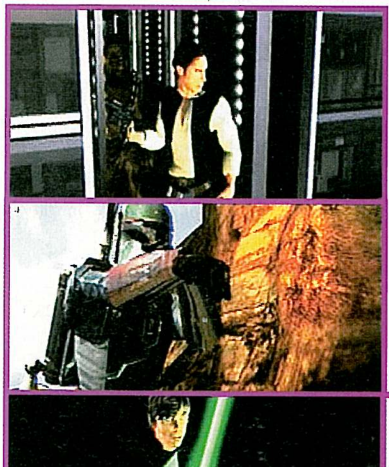
Además de los ocho luchadores originales, MASTERS OF TERÄS KÄSI encierra un buen número de personajes secretos, exactamente cinco: Darth Vader, un soldado imperial o Stormtrooper, Jodo Kast (un cazarrecompensas de aspecto idéntico a Boba Fett), la princesa Leia medio en cueros por cortesía de Jabba The Hutt y Mara Jade, antigua mano derecha del emperador y ahora miembro de la banda de Talon Karrde. Si quieres conseguirlos no te pierdas el libro de **SUPER TRUCOS** de este mes.

Darth Vader



Slave Leia





ce un nuevo arcade de lucha al más puro estilo TEKKEN, en el que unos gráficos correctos pero inferiores en comparación a otros títulos de lucha para ***PSX***, como BLOODY ROAR, se ven al menos compensados por los numerosos detalles en luchadores, escenarios y llaves basados en la trilogía cinematográfica.





GRAFICOS 85

el punto más flojo del juego, y el que acaba arrastrando a todo el conjunto. Los ocho luchadores centrales y Darth Vader están bien animados, pero otros como Slave Leia son impropios de un beat'em-up de PLAYSTATION.

MUSICA 91

en este aspecto no se esperaba ninguna sorpresa. Como en los anteriores juegos de STAR WARS, LUCASARTS ha aprovechado de nuevo la banda sonora de JOHN WILLIAMS, reproduciendo durante los combates los cortes más conocidos.

SONIDO FX 90

Los seguidores más sesudos de la saga podrán distinguir, dependiendo de los escenarios, los sonidos producidos por una sonda espía imperial, los gritos del Rancor, los pitidos de R2-D2 o el jadeo de Darth Vader.

JUGABILIDAD 89

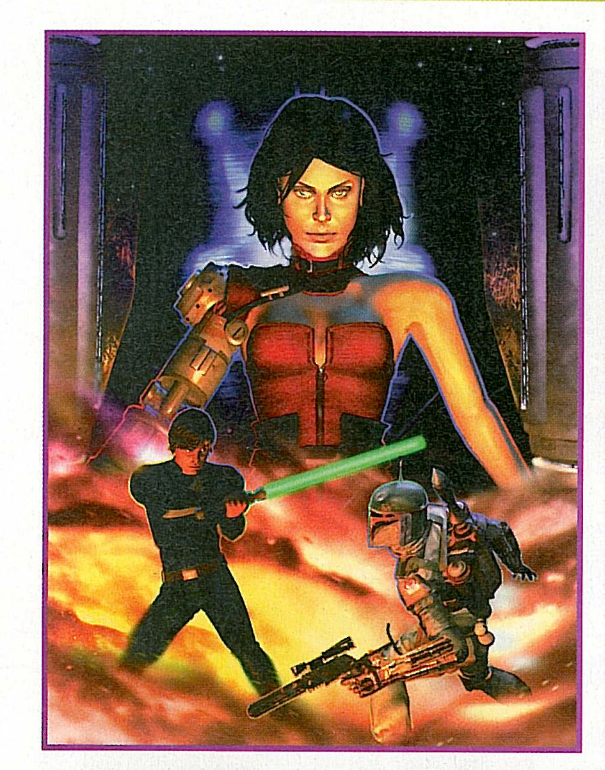
A pesar de la tremenda injusticia que se establece entre unos luchadores y otros debido al desigual alcance de sus armas, TERÄS KÄSI ofrece un gran número de llaves especiales, además de un sistema de combos bastante simpático.

GLOBAL



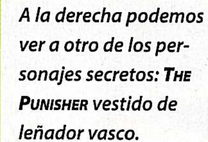
+ Los luchadores secretos y el modo superdeformed.

- Slave Leia parece la versión femenina de Pinocho.





El brazo biónico de Arden Lyn tiene un alcance tan corto como el cociente intelectual de The Elf.



A la derecha podemos ver a otro de los personajes secretos: The Punisher vestido de leñador vasco.





No podía faltar en Teräs Käsi el típico uppercut, herencia del Sho-Ryu-Ken de la saga Street Fighter.



A veces es mejor practicar antes de la primera cita. Aquí teneis a Han Solo y Arden Lyn entrenando posturas inverosímiles para cuando les toque retozar en el asiento trasero de su 600.

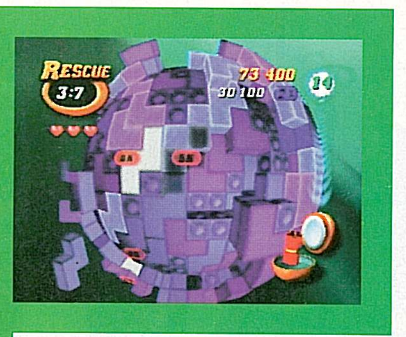


Los fans de Star Wars (entre los que me incluyo) alucinarán combatiendo contra Boba Fett en las heladas tierras de Hoth, o reproduciendo el duelo final de El Imperio Contraataca entre Luke y Darth Vader. Con un desarrollo a medio camino entre Toshinden y Tekken, todos y cada uno de los luchadores del juego (con la excepción de Arden Lyn) cuentan con arma propia, pudiendo hacer uso de ella en todo momento durante el combate. Esto eleva aún más el número de llaves que son capaces de ejecutar, aunque tambien entabla una cierta injusticia entre unos luchadores y otros, ya que no es lo mismo combatir con un sable láser en las manos que con una minúscula pistola. De haber tenido mejores gráficos, sobre todo en lo que respecta a la animación, **Teräs Käsi** podría ser un digno competidor de Bloody Roar. Con los fans de la saga ya en el bolsillo, al menos cuenta con suficientes detalles de calidad como para no defraudar absolutamente a nadie.

NEMESIS

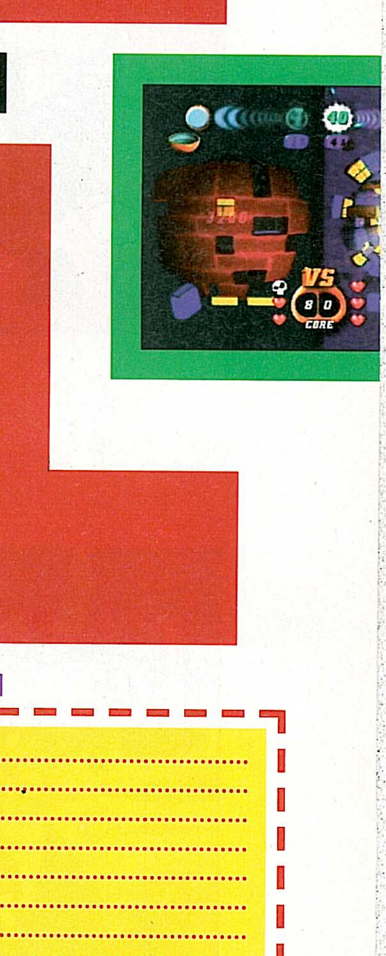






TETRISPHERE

CONCURSO



NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

....

POBLACION: ....

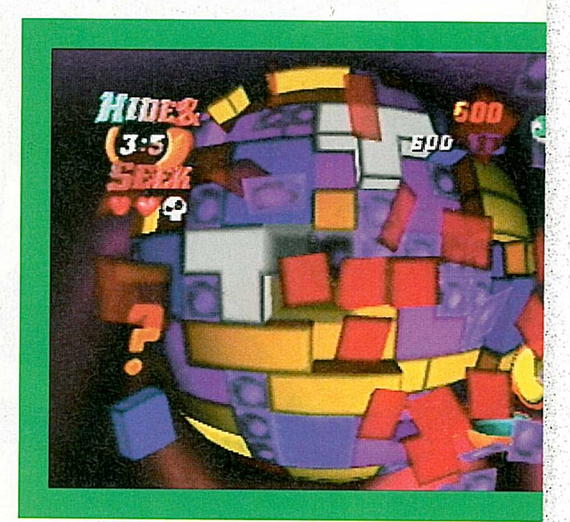
....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: ....

SORTEAMOS 25 juegos

NINTENDO ESPAÑA y super juegos sortean 25 cartuchos del juego TETRISPHERE. Para participar en este fantástico concurso envía el cupón adjunto, rellenando todos tus datos en letras mayúsculas, (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de abril a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO TETRISPHERE».



La información de los cupones se podrán utilizar como base de datos para mantener informados a los participantes de este concurso sobre los productos de Nintendo. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resulto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la acpetación total de sus bases.

Nintendo®



Megaman 8
Con OCHO NO basta

A un año de su lanzamiento en Japón, llega a Europa la última y más espectacular entrega de la saga Megaman. Una buena noticia para los fans de las plataformas.

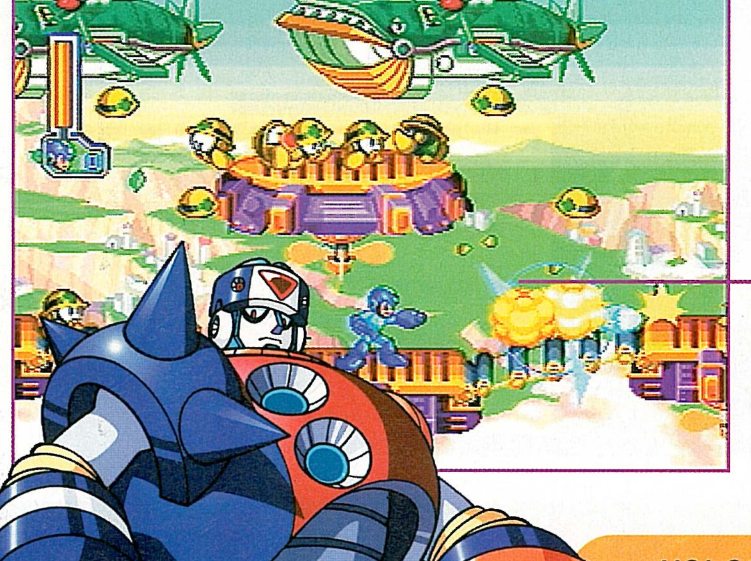


De imborrable recuerdo para los usuarios de ***NES***, la saga MEGAMAN llega a ***PLAYSTATION*** tras dos únicas visitas a los sistemas de 16 *bits*. La mascota de CAPCOM cumplió el año pasado diez años de vida, y la compañía japonesa quiso conmemorarlo (junto a otros títulos) con esta octava entrega, que mantiene fielmente el desarrollo iniciado hace once años en ***FAMICOM***, y en la que se ha aprovechado el potencial de la máquina de SONY para crear el más impactante MEGAMAN a nivel visual conocido hasta la fecha. Una animación increíble, muy superior incluso a la recreativa de Megaman, maravillosas fases repletas de colorido y los siempre bienvenidos robotejos del Dr. Wily te esperan en este octavo episodio, en el que no faltan por supuesto los secretos y rutas ocultas (accesibles mediante el uso de determinadas armas). Si en los MEGAMAN



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	CAPCOM





MEGAMAN 8 aúna el look visual de las legendarias entregas para NES con gráficos como sólo se podrían hacer en 32 bits.

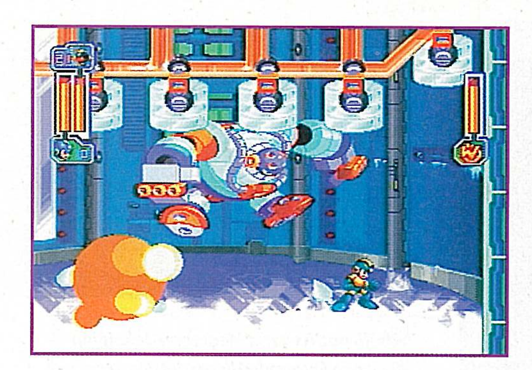
VALORACION

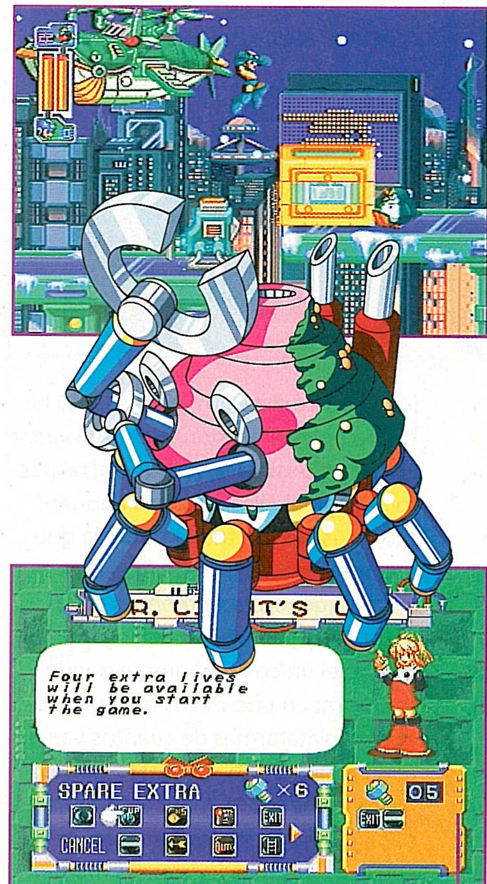
el particular homenaje de CAPCOM a una de sus sagas más importantes se salda con un verdadero juegazo, impecable a nivel técnico (las animaciones de los personajes hay que verlas para creerlas), y tan jugable y divertido como lo fueron en su día las entregas para NES. ojalá que éste sea sólo el principio de una larga carrera de megaman (no confundir con DASH o MEGAMAN X) en el mundo de los 32 bits. Rezaremos para que alguien se decida a distribuir en ESPAÑA la versión SATURN de MEGAMAN 8, que es aún mejor.

MEGAMAN 8

PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

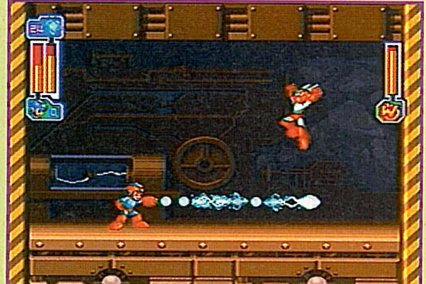


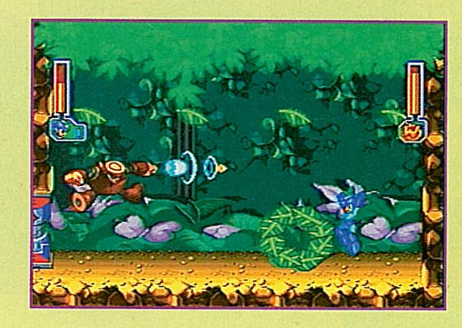


Tras recolectar los Special Bolt escondidos (¡y de qué manera!) en las diferentes fases del juego, es posible cambiarlos luego en el laboratorio del Dr. Light por nuevas armas y poderes para Megaman, siempre bajo la atenta mirada de Roll.

Y de la versión Saturn, ¿qué?









Por desgracia aún no tenemos noticias de que INFOGRAMES vaya a distribuir también la versión *SATURN*, que cuenta con algunos jugosos extras respecto a la entrega *PSX*, como dos galerías de ilustraciones y la aparición en exclusiva de dos villanos legendarios de las entregas para *NES*: Cutman y Woodman.



X y el recién llegado ROCKMAN DASH CAPCOM ha ido modernizando la imagen y los poderes de su robot azul, para este título ha querido conservar el *look* visual y la mecánica de las entregas de 8 y 16 *bits*, lo que quizá pueda decepcionar a los que busquen en **MEGAMAN 8** un concepto de juego revolucionario. Esto no significa, ni mucho menos, que esta entrega no ofrezca novedades respecto al soberbio MEGAMAN 7 de ***SNES*** Ahora es posible adquirir nuevas armas al visitar el laboratorio del Dr. Light, y los poderes de Rush se extienden a la transformación en moto de gran cilindrada o *convoy* de ayuda aérea, pero en líneas generales, **MEGAMAN 8** sigue paso por paso el desarrollo de los anteriores capítulos. Y es por ello, no vamos a negarlo, que este juego nos encanta. A uno le llena de alegría comprobar que en pleno delirio de las 3D, haya compañías como CAPCOM (o KONAMI con su SYMPHONY OF THE NIGHT) que se moles-

GRAFICOS

92

Desde MEGAMAN hasta el más nimio de los enemigos, todos los elementos del juego disfrutan de una asombrosa animación. Todo MEGAMAN 8 es un puro dibujo animado, en el que es justo resaltar el gran colorido de las fases

MUSICA

85

Exceptuando la música de la intro (un crimen contra la humanidad si lo comparamos con la excelente canción de la versión japonesa), la banda sonora es bastante buena e incluye remezclas de algunas melodías de NES.

SONIDO FX

89

A pesar de que las voces niponas (en especial en la presentación de los enemigos) eran ya muy buenas, las inglesas no le van a la zaga. Imprescindibles en la intro para saber de qué va la historia del juego.

JUGABILIDAD

91

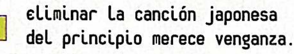
A algunos usuarios el catálogo de acciones de megaman les parecerá un tanto limitados respecto a los de MEGAMAN X. Allá ellos. Para mí es uno de los mejores y más divertidos ejemplos de plataformas vistos en PSX en años.

GLOBAL



91

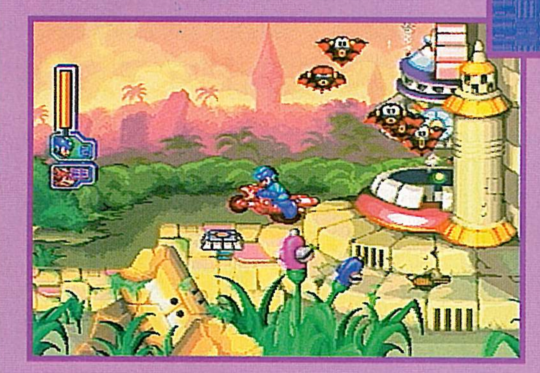
\+ La valentía de INFOGRAMES al traer a Europa el juego.

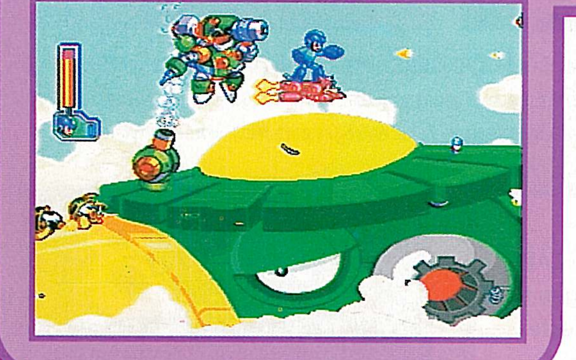


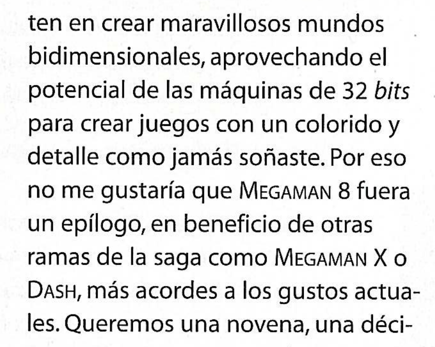
\- Eliminar la canción japonesa del principio merece venganza.

El mejor amigo del androide

La aportación de Rush, la mascota robótica de Megaman, será decisiva a lo largo del juego. Además de servir a su amo de transporte aéreo en la fase de Tenguman, este perruzno a pilas puede transformarse en una potente moto, u obsequiarnos con cápsulas de energía gracias a los *items* que sueltan los sucesivos jefes de mitad de nivel.

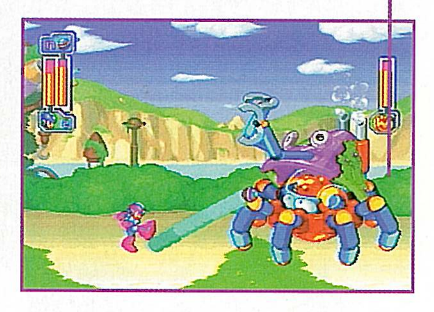








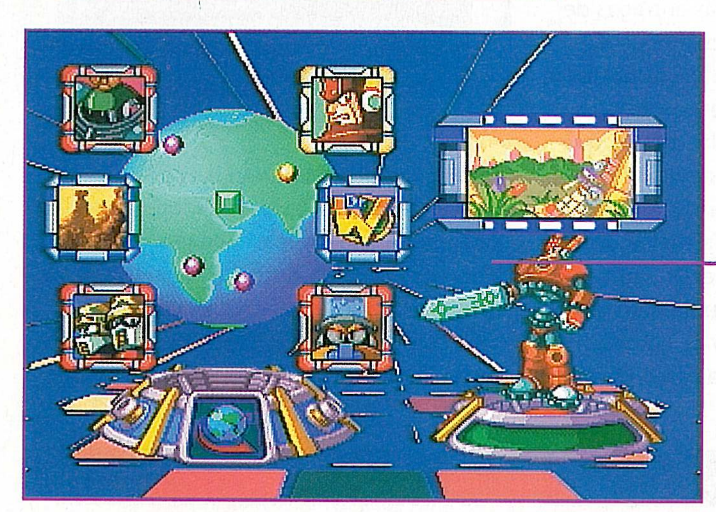
Abajo podéis ver a Megaman defendiéndose a lo Fernando Hierro del acoso de la malvada y bestia mecánica Moulinex SF-15, la pellizca-pezones a motor Diésel.



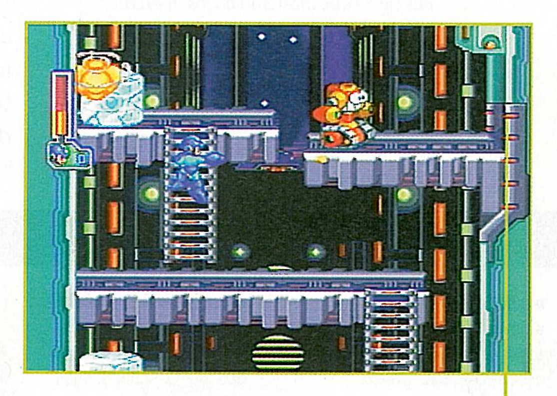
ten en crear maravillosos mundos bidimensionales, aprovechando el potencial de las máquinas de 32 *bits* para crear juegos con un colorido y detalle como jamás soñaste. Por eso no me gustaría que MEGAMAN 8 fuera un epílogo, en beneficio de otras ramas de la saga como MEGAMAN X o DASH, más acordes a los gustos actuales. Queremos una novena, una décima entrega en la que Megaman siga atormentando otros diez años al Dr. Wily. Lo único que pido, desde mi humilde condición de consumidor, es que por favor, sea quien sea el que distribuya el juego en **Europa** (INFOGRAMES lo ha hecho en esta ocasión), intenten variar lo menos posible la versión *Pal* respecto al original nipón. Así nos ahorraremos músicas tan tristes como la que acompaña la *intro* de dibujos animados del juego, en detrimento de la pegadiza y soberbia canción japonesa. Este es el único lunar que se puede encontrar en uno de los mejores juegos de plataformas de cuantos van a aparecer este año. Y atentos, porque los rumores sobre una recopilación para ***PSX*** de todos los MEGAMAN de *NES* son cada vez más fuertes. Os mantendremos informados y os avisaremos convenientemente.

NEMESIS





Durante el juego nos veremos las caras con otras doce nuevas creaciones del diabólico y alopécico Dr. Wily.





*No podían faltar en **MEGAMAN 8** las clásicas escaladas por torres repletas de enemigos, aunque aquí se reducen tan sólo a algunas fortalezas. A la izquierda podéis ver un extracto de la fantástica intro del juego a toda pantalla gracias al PlayBack de **PSX**.*

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.



SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG

Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 3.790 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80

■ **FORMA DE PAGO** ■

❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.**

❑ **Giro Postal nº __________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**

❑ **Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)**

Nº _______ / _______ / _______ / _______

Fecha caducidad _____ / _____ Firma:

■ **Precios extranjero por vía aérea:**
Europa: 10.330 ptas.
Resto Paises: 15.300 ptas.

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJ

Culto SATANICO

Diablo

Después de ***arrasar*** en el mundo del ***PC***, ***Diablo*** inicia su andadura en el mundo de las consolas ofreciendo un RPG repleto de ***acción y magia*** en el que deberemos abrirnos paso a través de un universo de ***pesadilla*** y acabar con las fuerzas del maligno.



Como ya os avanzamos el mes pasado, **Diablo** debe gran parte de su leyenda a las épicas partidas que se podían disputar a través de **Internet**. Este intenso *Action-RPG* ha sido trasladado íntegramente a ***PlayStation*** conservando todo su esquema y mecánica de juego con la única y lógica pérdida de dicho modo *multiplayer* en red. Pérdida entre comillas, porque sí que se puede jugar a dobles pero sin partir la pantalla. Volviendo a lo que es **Diablo**, para los que no lo conozcáis, el juego, a pesar de ser un RPG en toda regla (se compran y venden objetos, se habla con gente, se aumenta en puntos de experiencia, etc...), muchos podrían considerarlo como un arcade tipo Gauntlet, ya que el objetivo consiste, a grandes rasgos, en ir eliminando a todos los enemigos de las catacumbas de una iglesia que atacan por hordas. Estas catacumbas están divididas en niveles (hasta 16), que irán creciendo en dificultad y dureza al mismo tiempo que nuestro héroe lo va haciendo en experiencia. De esta manera, el juego lo debemos dividir en dos escenarios, el pueblo y las catacumbas. En estas, ya os lo hemos dicho, habrá que partirse la cara frente a los demoniacos seres que las habitan. El pueblo es el contrapunto a ellas, y además de para relajarnos, nos sirve para hacer acopio de pociones de vida y de maná (indispensable para lanzar hechizos) y para comprar *items* de todo tipo (armaduras, cascos, amuletos, espadas, objetos mágicos, etc...). Así de simple y así de entretenido, porque os aseguramos que será complica-



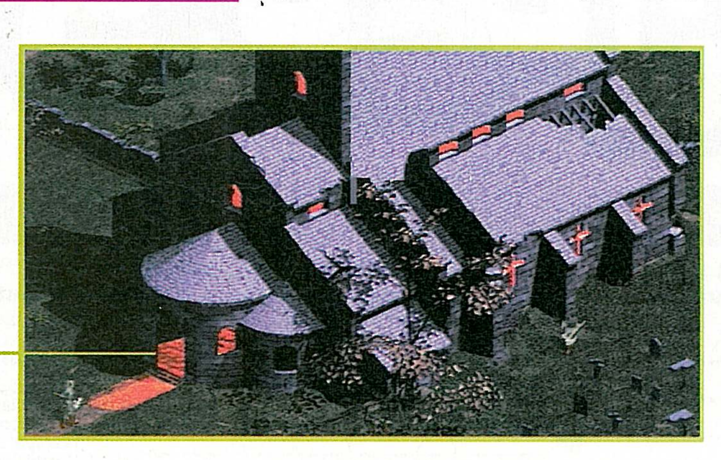


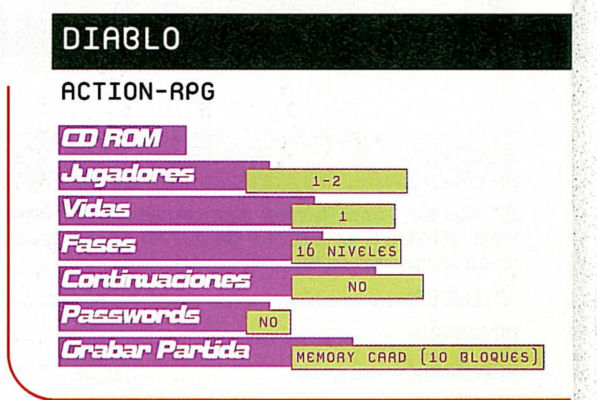
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	BLIZZARD ENT.

VALORACION

DIABLO es uno de esos juegos que, una vez superada la primera media hora de adaptación a la mecánica del juego, será difícil separarnos de los mandos. Acción continua, desarrollo lineal pero adictivo y sencillez de control de armas y hechizos hacen de DIABLO un juego muy recomendable.

LA IGLESIA *A la derecha podéis ver la puerta entre el bien y el mal, entre el pueblo y las catacumbas. Cuando avancemos en el juego, se nos abrirán otros pasadizos a niveles superiores.*



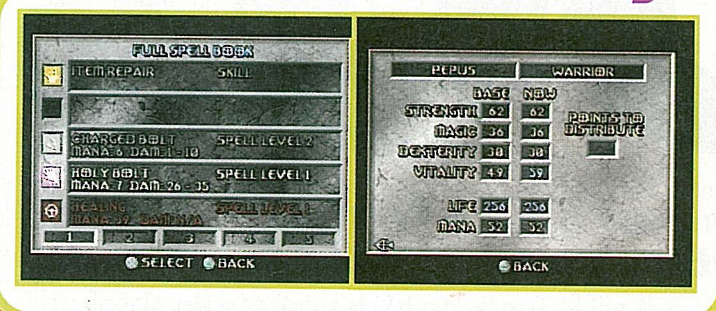


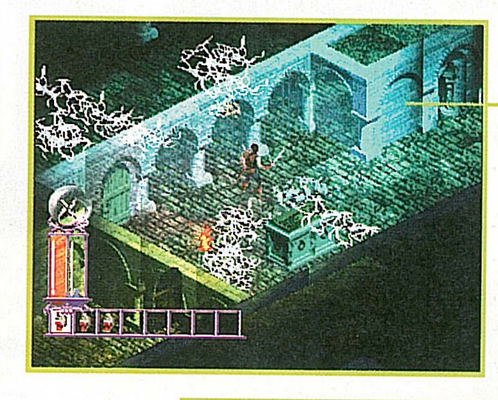
DIABLO

ACTION-RPG

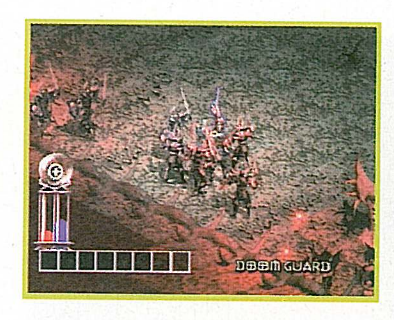
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	16 NIVELES
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (10 BLOQUES)

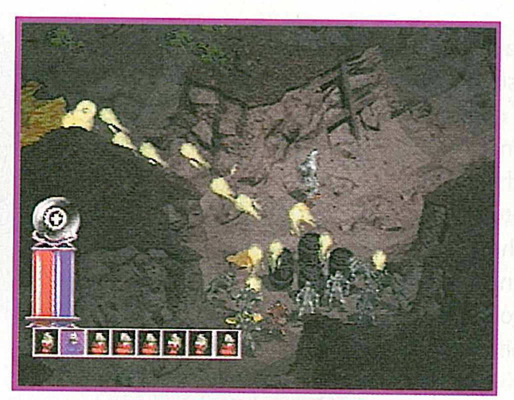
Menús del Juego





EL PELIGRO *acecha detrás de cualquier puerta, por lo que grabar continuamente será imprescindible para avanzar con seguridad.*



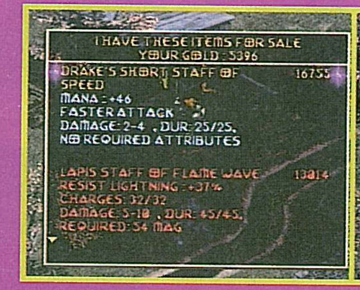




do abandonar la vista de la pantalla hasta que no hayáis «limpiado» una a una cada estancia. Más de 3 horas de diálogos, gráficos tenebrosos y muy detallados (a pesar de que por las pantallas os puedan parecer demasiado oscuros), muchas horas de juego y un montón de misiones para no hacer tan lineal el juego (recompensadas con valiosos *items*) son cualidades del juego. Sólo un pero, los enormes lapsos de tiempo salvando y cargando partidas (10 bloques), que por su dificultad se hace totalmente imprescindible cada vez que sorteamos algún enemigo. Por lo demás, todo un vicio.

THE SCOPE

De tiendas







El pueblo es una especie de Corte Inglés donde podremos comprar de todo. En la parte superior izquierda encontraréis un mozalbete apoyado a un árbol que posee los mejores *items*. Eso sí, es un usurero de tomo y lomo, y aunque lo que vende es lo más efectivo, por sus precios muchos pensaréis que las espadas y demás artilugios que os ofrece son de Armani. También, además de comprar, podéis vender lo que ya no uséis. Por cierto, no olvidéis visitar a Adria The Witch cada vez que os tengáis que enfrentar a alguno de los últimos niveles.

GRAFICOS — 85

A pesar de poseer un marcado toque siniestro, son muy detallados. La lejana perspectiva de juego hace que el entorno del personaje sea lo más cuidado, con unos decorados variados y trabajados a pesar de la ausencia de color.

MUSICA — 83

En las catacumbas, la música es casi imperceptible, con el único cometido de acentuar la inquietud y misterio que se puede encontrar detrás de una puerta. En cambio, el corte del pueblo es sencillamente magistral.

SONIDO FX — 85

Las numerosas armas que vamos adquiriendo o quitando a los enemigos derrotados van acompañadas de sonidos realistas que, si bien no son muy variados, sí que sirver para meternos de lleno en una aventura de esta índole.

JUGABILIDAD — 92

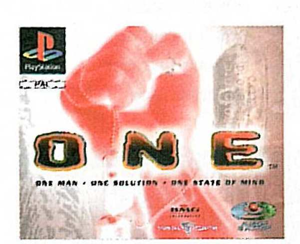
Tres distintos personajes con diferentes cualidades y un sistema de juego muy adictivo que nos hará jugar y jugar para ver qué nuevos enemigos aparecen en cada nuevo nivel. Un pero, las eternas cargas de partidas pregrabadas.

GLOBAL



+ El sistema de menús es muy sencillo.
- Cargas interminables y no ha sido traducido a castellano.

Uno para TODOS



Considerar a One como el ***heredero*** en 32 bits de la saga ***Contra/Probotector*** puede parecer pretencioso, pero el hecho es que si así lo fuera, no lo desmerece en absoluto.

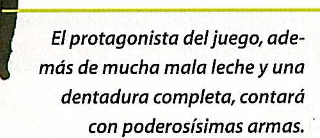
SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BMG
PROGRAMADOR	ASC/VISUAL C.



Muchos os habréis quedado extrañados, o incluso ofendidos, al leer que yo pueda comparar a esa joya de KONAMI con este coqueto **One**, pero el hecho es que hasta la fecha creo y siento que es el juego que más me ha hecho revivir la infinita magia del universo CONTRA/PROBOTECTOR. Y esto es por varias razones. Si recordáis, el en otro tiempo estandarte de KONAMI en los albores de los 16 *bits* de NINTENDO, basaba su encanto en la mezcla de interminables florituras gráficas con una jugabilidad arrolladora (¿quién no recuerda los fenomenales jefes finales, o el avión que con un impecable uso del *Modo 7* pasaba ante nuestras narices?). **One**, salvando las distancias temporales (no es tan revolucionario como lo fue aquél en su tiempo), basa su esquema de juego en artificios similares, con una pléyade de efectos gráficos, transparencias y acción constante sin por ello olvidar la jugabilidad. Así, como en el clásico de KONAMI, escopetón en ristre deberemos avanzar por un montón de fases eminentemente «plataformescas» hasta llegar a enfrentarnos con el consiguiente jefecillo final. Tam-

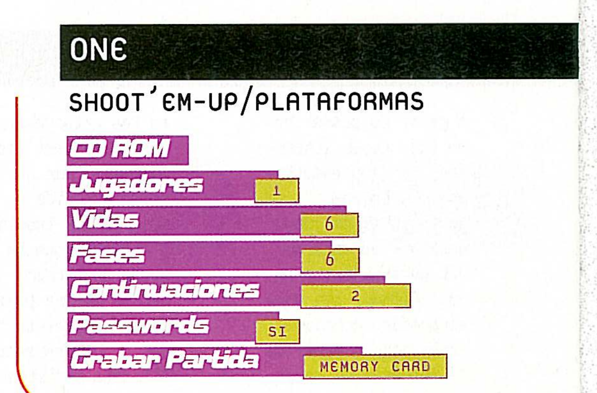




El protagonista del juego, además de mucha mala leche y una dentadura completa, contará con poderosísimas armas.

VALORACION

ONE RESPONDE A LAS ANSIAS DE UN SECTOR DE LOS AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS QUE ANHELABAN UNO DE ESOS JUEGOS CON ACCIÓN Y DISPAROS CONSTANTES, EN LOS QUE LA JUGABILIDAD NO QUEDARA MERMADA POR UN EXCESO DE DEMOSTRACIONES GRÁFICAS. ONE ES INCREÍBLEMENTE JUGABLE Y, ADEMÁS, SÍ QUE GOZA DE UNA NOTABLE APARIENCIA GRÁFICA BASADA EMINENTEMENTE EN TRANSPARENCIAS Y EN TREMENDAS EXPLOSIONES.

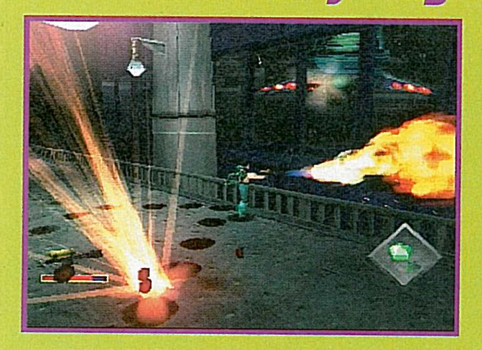


ONE

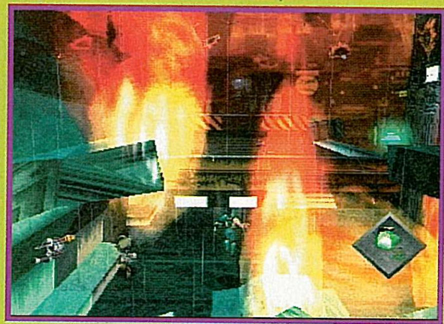
SHOOT'EM-UP/PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	6
Fases	6
Continuaciones	2
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD

Fases del juego



INICIO
Para empezar a habituarse con la acción constante de este juego, qué mejor que escapar de los ataques de un helicóptero de policía.



METROPOLIS
Los tejados de una gran ciudad están llenos de peligros. Salta de azotea en azotea mandando al otro barrio a cuanto ser se te ponga a tiro.



FORTALEZA DE SIERRA
De la ciudad a las faldas de una montaña, en las que te esperan enemigos y robots con un armamento más que poderoso.





Dentro de todas las armas seleccionables destaca el lanzallamas, con un sonido y unos efectos gráficos colosales. A la derecha podéis verlo.

MONORAIL
Un metro futurista sirve de escenario a la siguiente fase. Incluso te subirás en un tren.



LABORATORIO
Poco disparo y mucha habilidad. Plataformas móviles y lucha contra el tiempo.



EDIFICIO OCEANO
Una especie de Atlántida plagada de enemigos te conducirá a la victoria final.

bién comparte con CONTRA la importancia de las armas, que llegarán a ser hasta seis distintas y todas ellas con una contundencia efectista digna de todo elogio (el efecto del lanzallamas es para verlo). Eso sí, de las 2D (que tanto echamos de menos algunos) hemos pasado a, como era de esperar, un entorno tridimensional hipersuave que se presenta a través de cámaras fijas (apenas podremos acercar levemente la imagen) que irán variando la perspectiva de juego al antojo de los programadores y no del jugador (esto

GRAFICOS 92
Impresionantes efectos de luz, de transparencias y de explosiones. El entorno 3D se mueve con gran suavidad, variando las perspectivas de juego constantemente. Lástima que nosotros no las controlemos.

MUSICA 89
Si los constantes efectos sonoros os dejan escuchar las melodías, podréis comprobar que son más que correctas, y que parecen inspiradas en la típica banda sonora de una de las películas de James Bond.

SONIDO FX 92
Los efectos de sonido están omnipresentes a lo largo y ancho del juego, eclipsando totalmente la banda sonora, con explosiones y disparos contundentes y voces que te indican qué arma es la que portas en dicho momento.

JUGABILIDAD 91
Acción constante y variedad escénica aseguran diversión durante horas. Además, la dificultad está perfectamente ajustada, requiriendo del jugador cierta pericia para superar con éxito las 6 fases del juego

GLOBAL



90

+ La acción constante y el arsenal de armas.
- Las perspectivas de juego no se pueden modificar.

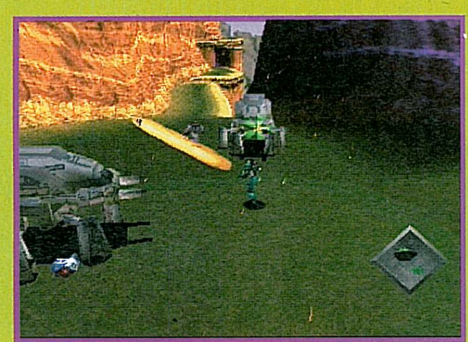
Arma Letal





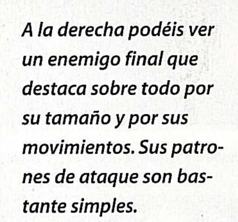


Si hay algo por lo que destaca **One** es por el colosal arsenal de armas disponibles. Nada menos que seis variantes, desde un laser, hasta un lanzador de bombas térmicas, pasando por misiles teledirigidos o lanzallamas. También existe la posibilidad de matar a los enemigos a base de tortazos, ejecutando incluso combos de golpes. Vamos, todo un espectáculo visual.









A la derecha podéis ver un enemigo final que destaca sobre todo por su tamaño y por sus movimientos. Sus patrones de ataque son bastante simples.





Si elimináis varios enemigos, vuestro contador de «furia» irá aumentando, y cuando vuestro personaje brille podréis hacer estallar una bomba que eliminará a todos los «malos».

para el debe del juego). Una dificultad ajustada al milímetro y unas fases variadas (hasta nos subiremos en una nave o un tren) repletas de enemigos y saltos virtualmente imposibles, ponen el colofón a un juego que ofrece mucho y que recuerda en intensidad de juego a los arcades de plataformas de toda la vida, y en espectacularidad gráfica y transparencias a lo mejor aparecido hasta el momento para la consola de SONY. Las fases son 6 en total, cada una ambientada en diferentes entornos y todas ellas con una longitud más que sobresaliente que asegurará horas y horas de diversión. La mecánica del juego no es otra que aniquilar a cuanto enemigo aparezca en pantalla y, según sean éstos, será recomendable emplear alguna de las armas en lugar de otras para mandarlo a freir espárragos. De esta manera, cuando el enemigo permanezca semioculto, lo ideal son los misiles teledirigidos, mientras que si lo que queremos es destrozar una roca o una pared que nos corta el paso, una buena bomba térmica evitará que tengamos que impactar un montón de veces contra el objetivo. Resumiendo, **One** es un *shoot´em-up* de plataformas muy efectista, con acción constante cuyo encanto reside en destrozar todo a nuestro paso.

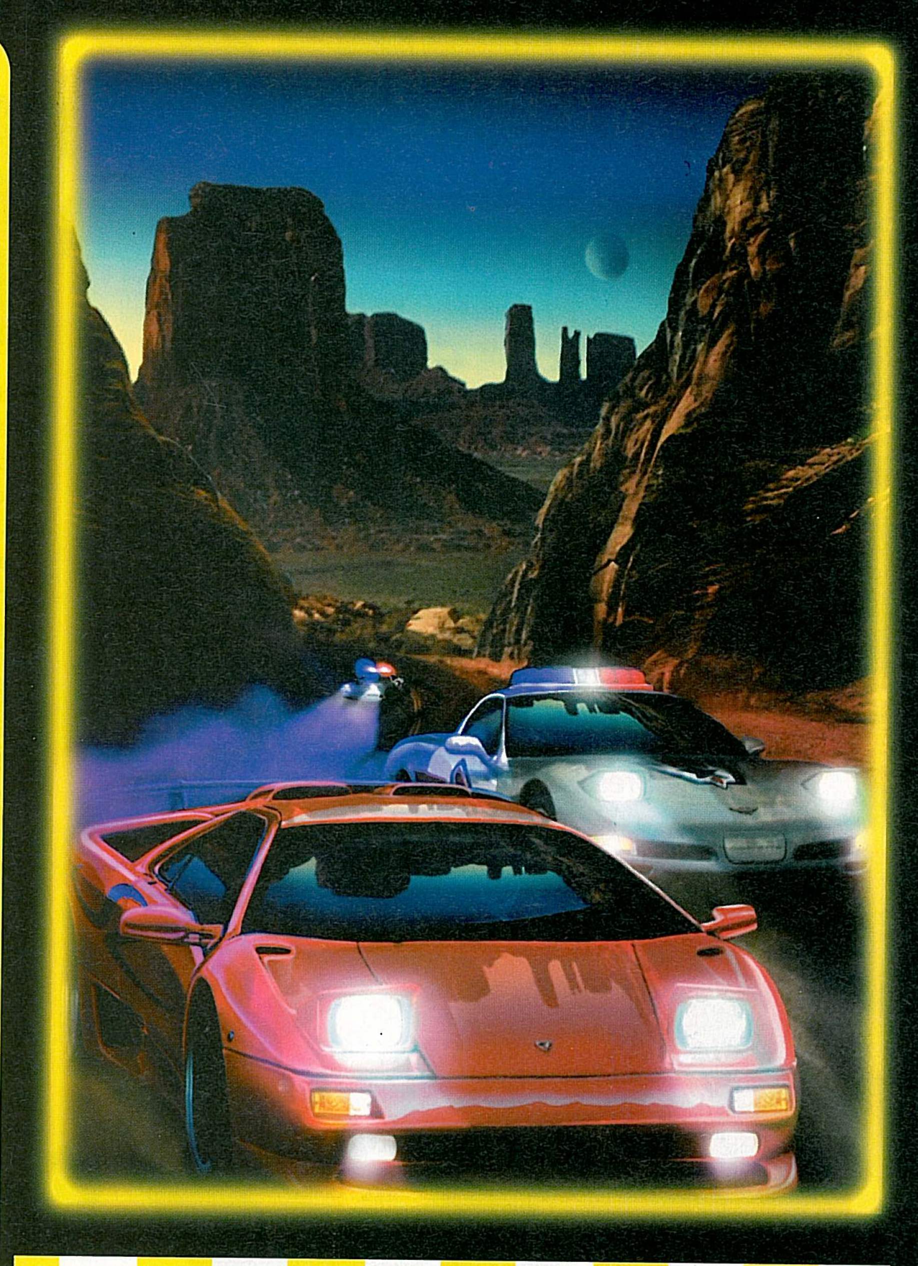
THE SCOPE







CONCURSO NEED FOR SPEED 3











NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
....
POBLACION: ....
....
PROVINCIA: ....
C.P.: .... TEL.: ....

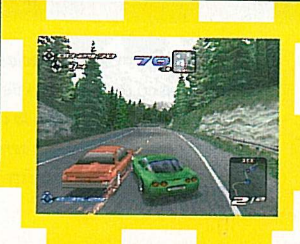
SORTEAMOS 25 NEED FOR SPEED 3

ELECTRONIC ARTS y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este impresionante concurso. Para obtener uno de los juegos rellena el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Abril a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO NEED FOR SPEED 3».

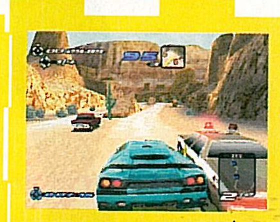












La última PROFECIA

Dark Omen

Debo ***reconocer*** que en un primer momento este Warhammer II: Dark Omen no me atraía en absoluto. Es más, ***rehuía*** de él con la convicción de que había juegos de ***estrategia*** mucho mejores. Está claro que me ***equivoqué***.

Todo es cuestión de ponerse y comprender cada uno de los elementos que rodean a esta segunda entrega para ***PlayStation*** de un clásico como Warhammer, sobre todo cuando los cambios con respecto a su predecesor son tan abundantes. Para jugar con este **Dark Omen** es necesario olvidarse de todo lo demás, de juegos como Red Alert, Warcraft, etc. A pesar de que su concepción pueda ser muy similar, el fondo varía bastante. Primero busquemos las principales diferencias con respecto a su predecesor. La primera, y posiblemente más importante innovación, la encontramos en el entorno gráfico. Los gráficos 2D han sido sustituidos por una vista en 3D cuya principal particularidad radica en la suavidad de movimientos. Por desgracia, el detalle con que cuentan las tropas deja bastante que desear, a pesar de utilizar un modo de pantalla con algo más de resolución que en los modos más comunes. Dicha fluidez se traduce en un control con el ratón especialmente cómodo (quien piense que no tiene nada que ver que levante la mano), algo que hasta ahora muy pocos juegos (por no decir ninguno) había

Con el dinero que ganemos en cada una de las batallas (que robaremos, mejor dicho) podremos mejorar el equipamento de nuestras tropas.



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELEC. ARTS
PROGRAMADOR	GAMES WORKSHOP



INTROS *Las secuencias de introducción son un auténtico deleite para nuestros ojos. Viendo la calidad de éstas, es fácil pensar la seriedad con que se han tomado este proyecto.*

VALORACION

Jugar por primera vez con este WARHAMMER II: DARK OMEN puede llegar a costar. Todo es cuestión de echarle valor e intentar comprender un sistema de juego que, para los no iniciados, puede resultar un poco pesado. Aunque su desarrollo pueda equipararse a la de clásicos como RED ALERT o WARCRAFT, DARK OMEN incorpora suficientes mejoras como para entender que las posibilidades de éste son mucho mayores. Es, como ya se dijo en su día, estrategia en su estado más puro.

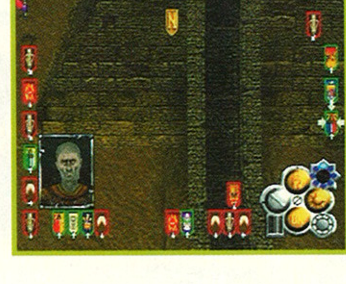
DARK OMEN

ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	TROPAS-DINERO
Fases	5 CAMPAÑAS
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)











DEPLOYMENT *Consta de dos pasos: elección de las ocho tropas que entrarán en combate (magos, artillería, infantería, caballería, etc.) y su despliegue sobre el terreno en que tendrá lugar.*



logrado. La complejidad del juego va mucho más allá de la simple necesidad de ganar cada batalla. Una campaña puede contar con un número variable de batallas, dependiendo de la actitud que tomemos. Además, el dinero jugará un papel importante, ya que entre batalla y batalla habrá que dotar a nuestras fuerzas de más y mejor armamento y, en el caso de que lo consideremos necesario, vender parte de nuestras tropas. Por último, antes de cada batalla será necesario elegir un número limitado de tropas que entrarán en combate, así como su posición en el campo de batalla. Todo ello desemboca en una mayor variedad y en la necesidad de plantear con antelación la estrategia a utilizar. Es decir, los ingredientes perfectos para acabar enganchados sin remisión a este **DARK OMEN**. Por cierto, las diferentes *intros* del juego, son sólo superadas por determinados y conocidos juegos japoneses de contrastado éxito.

J. C. MAYERICK



Diferentes caminos

Una campaña no tiene porqué resolverse de una única manera. Es más que posible que el mapa se llene de rutas (cual Indiana Jones) antes de que entremos en combate, pero eso dependerá principalmente de la actitud que tomemos para con los mandatarios de los diferentes poblados. En unos casos tendremos que batallar sin remisión, aunque en otras ocasiones, y como ocurre en la vida real, quedará una opción al diálogo. Lástima que las voces estén en inglés y más de uno no entienda «ni papa».

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	88	91	90
La calidad de su entorno y la fluidez con que éste se mueve es, con diferencia, lo mejor del apartado gráfico. ¿Lo peor? Bueno, el detalle de las tropas es muy escaso y en ocasiones cuesta saber qué están haciendo.	DARK OMEN cuenta con una buena banda sonora... aunque únicamente durante las secuencias de introducción. En el resto del juego, aunque sin llegar a desmerecer, pasa más bien desapercibida. No es algo que quite el sueño.	Aunque este no es sin duda el punto más fuerte de un juego de estrategia, DARK OMEN ambienta a la perfección el dramatismo de unas batallas que, en algunos casos, llegan a lo sobrenatural. Tampoco es un aspecto a tener muy en cuenta.	DARK OMEN es un excepcional juego para todo aquél que ame la estrategia por encima de todo. Los no iniciados lo encontrarán bastante complicado (y poco llamativo) aunque si se esfuerzan disfrutarán mucho con él.	 + excelente nivel técnico para un juego de estrategia. − Las voces en inglés, cuando además no existe ningún tipo de subtítulo.

Triple IMPACTO

Street Fighter Collection



Capcom dejó bien claro que estaba dispuesta a programar una **recopilación** de **SF** desde la aparición de las máquinas de **32 bits**. Al fin la tenemos entre manos.

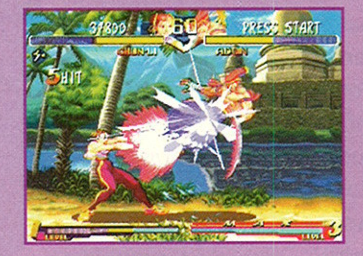




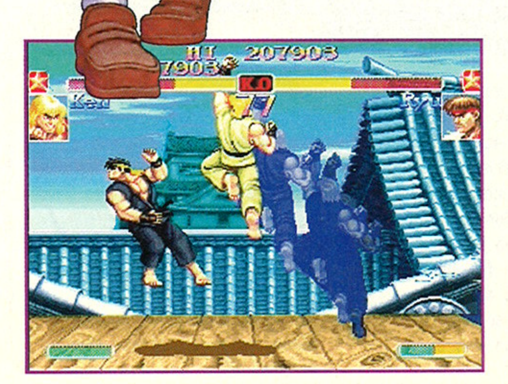
Hace ya casi tres años, y coincidiendo con la presentación por parte de SONY y SEGA de sus maquinas de 32 *bits*, CAPCOM anunciaba la inminente salida de un recopilatorio de su saga más emblemática, STREET FIGHTER, para las consolas de última generación, ***PLAYSTATION*** y **SATURN**. Aburridos de esperar, a los pocos meses los seguidores de la saga SF dieron por imposible el sueño de ver todos sus juegos preferidos metidos en un solo CD. Por suerte, a CAPCOM le ha dado por cumplir sueños imposibles de la talla de MARVEL VS STREET FIGHTER y POCKET FIGHTER, y al fin tenemos en la calle el esperadísimo **STREET FIGH-**

Street Fighter Alpha 2 Dash

Esta es una versión mejorada del magnífico SF ALPHA 2, aparecida también en versión recreativa, que incluye nuevos modos de juego y, lo mejor de todo, nuevos movimientos especiales para casi todos los luchadores. La única pega que encontramos a esta conversión es que el modo de *1P&2P VS Com* de la *coin-op* (como el *dramatic battle* del primer SF ALPHA), no ha sido incluido en el juego.







VALORACION

● Los tres juegos que componen STREET FIGHTER COLLECTION son calcadas conversiones de su versión recreativa. La calidad que posee cada uno de los juegos es tan alta que perfectamente podrían ser vendidos por separado. La única pega que podríamos ponerle es que la inhumana dificultad que SUPER STREET FIGHTER II TURBO poseía en su versión recreativa no tiene nada que ver con las «nenazas» de la versión doméstica.

STREET FIGHTER COLLECTION	
BEAT'EM-UP	
2 CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	12-12-8
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

Super Street Fighter II

Este juego pasará a la historia personal de CAPCOM por haber sido el primero que hacía uso de la placa base *Capcom System II (CPS-II)*, la cual le ha servido para cosechar grandes exitos entre los aficionados a los juegos de lucha, y que aún siguen usando para la mayoría de sus *beat'em-up*. La principal novedad de SSF II era la inclusión de 4 nuevos personajes, los *New Challengers*.







Dee Jay, Cammy, Thunder Hawk y Fei Long se incorporaban al glorioso mundo STREET FIGHTER en este SSF II, primer juego de CAPCOM que utilizaba la placa CPS-II.

No, no es uno de los componentes de los Village People, es Thunder Hawk, uno de los 4 New Challengers de SSF II.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM

TER COLLECTION. Aunque inicialmente también iban a ser incluidos el primer STREET FIGHTER, SFII:THE WORLD WARRIOR y SF II TURBO HYPER FIGHTING, finalmente los juegos que lo componen son sólo tres: SUPER STREET FIGHTER II, SSFII TURBO y SF ALPHA 2 DASH. Técnicamente los tres son impecables conversiones, prácticamente idénticas a sus versiones recreativas, las cuales funcionaban, cómo no, en placas *CPS-II*. SF COLLECTION es uno de esos juegos que no puede faltar en la estantería de todos los aficionados a los *beat'em-up* de CAPCOM.

DOC

SSFII Turbo







El bestia de Akuma hacía su primera aparición en el mundo de CAPCOM como final boss en SSFII TURBO.

Esta obra maestra de CAPCOM es, para muchos de los aficionados a los *beat'em-up*, el mejor juego de lucha de la historia gracias a la ingente cantidad de personajes que posee y a la tremenda dificultad que atesora. Por primera vez, CAPCOM incluía los increíbles *Super Combos*, técnica impuesta en la mayoría de sus juegos desde entonces, incluyendo DARKSTALKERS, X-MEN y hasta STREET FIGHTER III, en el que su nombre fue modificado, pasando a llamarse MASTER ARTS.



GRAFICOS 90

son completamente idénticos a los de las recreativas y, por suerte, apenas existen diferencias entre la versión para PLAYSTATION y la versión para SATURN. Alguna misteriosa ralentización en los 32 BITS DE SEGA.

MUSICA 89

Todas las melodías han sido plasmadas en la versión doméstica de los tres juegos con una fidelidad absoluta con respecto a la versión recreativa. El efecto Q-sound resalta una vez más la increíble calidad que poseen.

SONIDO FX 88

Todas las voces y los efectos sonoros que todos hemos gritado alguna vez, como el ya clásico «hadoken», se encuentran en las tres versiones con una calidad similar, completamente idénticas a las de las versiones arcade.

JUGABILIDAD 93

STREET FIGHTER lo empezó todo, y en estos tres juegos, desde el SSF II hasta el ALPHA 2 DASH, se nota la constante evolución que ha sufrido la saga. Por desgracia, la dificultad del Turbo ha sido mermada.

GLOBAL



+ Los tres juegos son idénticos a las recreativas.

− Alguna ralentización de SATURN. El TURBO era bastante más difícil en recreativa.

Megaman Battle & Chase

De ACERO a cien

Después de *diez años* recorriendo esos mundos de Dios a golpe de callo, el bueno de Megaman ha decidido *motorizarse*, participando junto a otros nombres míticos de la saga. Una delirante *carrera* en la que todo vale y no existe otra regla que vencer y *robar* las piezas del vehículo rival.



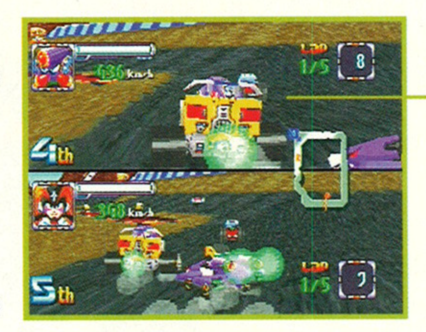
El modo Versus de BATTLE & CHASE ofrece horas y horas de emoción y piques continuos entre dos jugadores o uno contra la máquina.



Poco o nada se puede decir ya de **MEGAMAN BATTLE & CHASE** que no dijerámos en su momento en las páginas de JAPANMANIA o la *preview* del número pasado. Copiando con descaro la mecánica de SUPER MARIO KART, CAPCOM pone al volante a Megaman, Roll, Protoman y algunos de los villanos más recordados de la saga, como Bass o Iceman, en una competición cuya principal razón de ser consiste en robar al contrario piezas de su vehículo, de tal forma que el jugador pueda confeccionar el vehículo de sus sueños por medio de hasta 40 piezas intercambiables. Motores, chasis, ruedas y alerones susceptibles de «chorizeo», siempre y cuándo seas capaz de vencer sucesivas veces en sus nueve circuitos diferentes. Muy divertido y aún más jugable, **BATTLE & CHASE** ofrece no pocos guiños a los fans de la saga de toda la vida, pero además encantará a los que busquen un *arcade* de conducción sin excesivas ambiciones. Pero ojo, a pesar de su aspecto «infantiloide», **BATTLE & CHASE** no es un juego sólo para críos. A partir de la segunda pieza robada, la dificultad se dispara obligando a elegir para determinados circuitos







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	CAPCOM

VALORACION

● está claro que nadie esperaba que BATTLE & CHASE fuera un rival de GRAN TURISMO en cuanto a gráficos y opciones. CAPCOM diseñó este juego simplemente como un homenaje a su robotillo azul, que acaba de cumplir sus primeros diez años de existencia. Los fans de Megaman podrán encontrar en el juego a Protoman, Gutsman y otros tantos seres míticos de la saga compitiendo al más puro estilo MARIO KART, en un universo 3D en el que no falta ni el colorido ni el buen humor.



MEGAMAN BATTLE & CHASE

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Circuitos	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



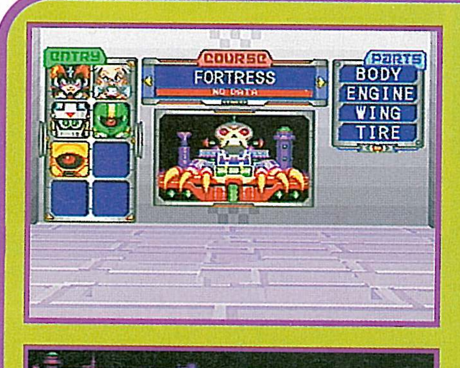






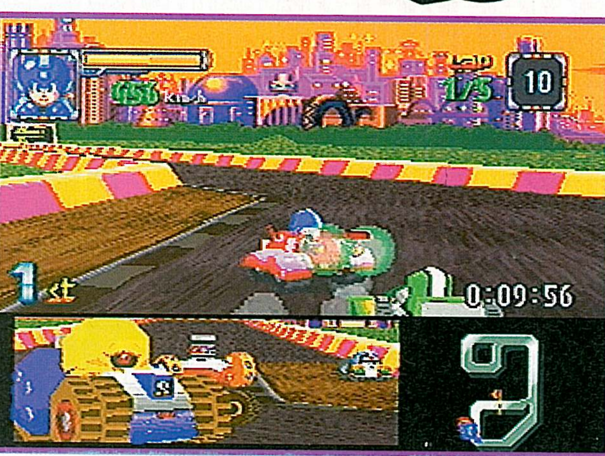
Construye el coche de tus sueños levantando las distintas partes de los coches vencidos. Desde el chasis en sí, hasta el motor, alerones e incluso las ruedas.





Dr. Wily

El villano por excelencia de la saga MEGAMAN hará aparición una vez completados los 9 circuitos reglamentarios. Con Fortress como escenario, y su potente vehículo, Wily será un adversario terrible.



Aquí tenéis al speaker de ***Battle & Chase****. Una adaptación Diésel de* ***Matías Prats****, en cuyo haber se encuentra la emisión del primer baño caliente de* ***The Punisher****.*

unas piezas precisas (por ejemplo, ruedas de oruga tipo tanque, para escenarios de tierra). A pesar de sus innumerables destellos de calidad *Made In Capcom*, **Battle & Chase** pincha en un aspecto decisivo: los gráficos. De una factura impecable en cuando al diseño de personajes y vehículos (al más puro estilo MEGAMAN), falla en el *engine* 3D, un tanto brusco para los tiempos que corren, y al que el largo año transcurrido entre el lanzamiento japonés y su llegada a **Europa** no ha hecho sino resaltar aún más sus deficiencias. Dejando este aspecto al margen, **Battle & Chase** es verdaderamente divertido y más que recomendable. Te aseguramos que no te arrepentirás.

NEMESIS

GRAFICOS 85

Aunque los gráficos de Battle & Chase recrean a la perfección el aire «deformed» de la saga Megaman, el engine 3D se ha quedado algo anticuado respecto a otros títulos más recientes de PSX, en especial por lo brusco que es a veces.

MUSICA 82

De agradable factura, como se esperaba de Capcom, no marcará precisamente un hito en la historia de PlayStation, pero por lo menos es variada y no llega a cansar en absoluto, a pesar de que juegues horas y horas.

SONIDO 79

Ya sea por un descuido o por conservar en todo su esplendor el aire «chinesco» del juego, las voces de los pilotos de Battle & Chase permanecen en el idioma japonés del original. Los demás efectos de sonido son sosos y repetitivos.

JUGABILIDAD 90

Entre tanta simplicidad gráfica y sonora, tenía que haber algún punto fuerte en Battle & Chase, y ese es sin duda su jugabilidad, ya sea en el modo versus, como en el campeonato. Vehículos supermanejables y opciones para aburrir.

GLOBAL



89

+ Las caras de nuestro personaje durante la carrera.
- Un engine 3D algo más suave, habría hecho de este juego un verdadero bombazo.

Con sabor AMERICANO

Cruis'n USA

Fue en el número 58 de SUPER JUEGOS cuando os hablamos de la **conversión** para **N64** de la divertida recreativa **Cruis´n USA**. Pues bien, ahora en el 72, coincidiendo con su salida en España, ha llegado el momento de **analizarlo**. A pesar del tiempo pasado, es mejor que la mayoría de los **existentes**.







Scope, en su Bronco II, intenta uno de sus frecuentes acercamientos a los camioneros.

Alguno se estará preguntando a cuento de qué viene ahora comentar este juego nacido casi al mismo tiempo que ***Nintendo 64***. La razón principal es que acaba de salir a la venta en **España**, pero si echamos un vistazo a la oferta de juegos de coches en ***N64***, también se trata de un acto de justicia. La recreativa, sin ser una joya de la programación, alcanzó cierto éxito en los salones gracias a su divertida mecánica, su espectacularidad y su excelente modo para dos jugadores. Esta versión para ***Nintendo 64*** venía precedida de una campaña en la que se aseguraba que superaba con creces el original en materia gráfica y en suavidad de movimientos, uno de los aspectos más conflictivos de la recreativa. Aquella promesa se cumplió en parte. En el diseño gráfico sí se lograron algunas mejoras y, después de tanto tiempo, a nuestro criterio sólo Top Gear Rally le ha superado en este apartado. Los escenarios son coloridos, vistosos, con una rica decoración, muchos desniveles y el mejor *antialiasing* de la historia de **Nintendo 64**. Por otro lado, los coches tienen un aspecto rotundo y real, con unas texturas y unos brillos alucinantes. Ambas cosas ya son mucho más de lo que ofrecen otros juegos y, si no fuera por su escasez de dificultad y de modos de juego, **Cruis´n USA** sería el primero o segundo del género. Como consuelo nos queda su excelente modo de dos jugadores simultáneos, el más divertido y veloz de ***N64***.

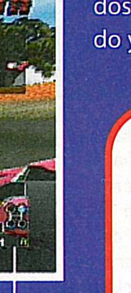
DE LUCAR



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	MIDWAY





Belén Clio, nuestra maquetadora sin estrella, tras cambiar su coche sin dirección asistida de serie, comprueba, no sin tristeza, que el airbag de su nuevo armatoste tampoco funciona.

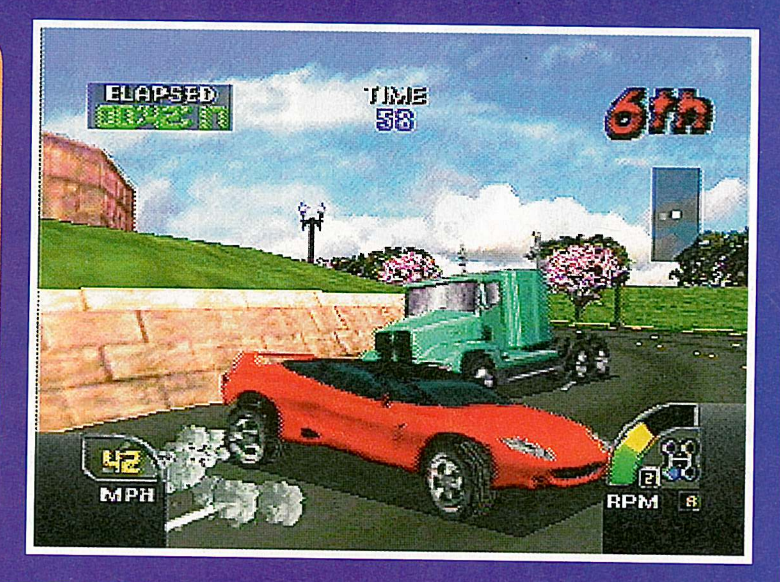
CRUIS´N USA

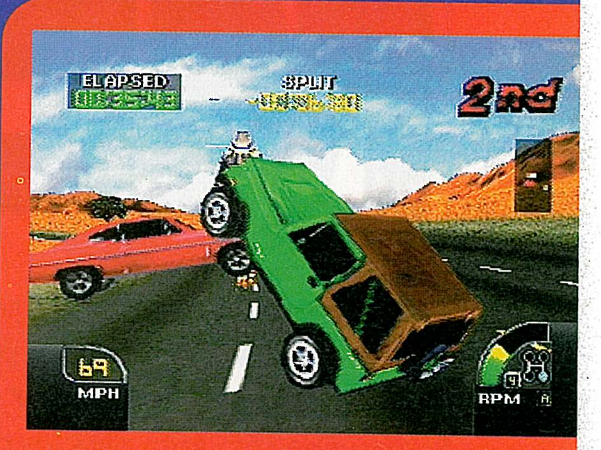
CONDUCCION

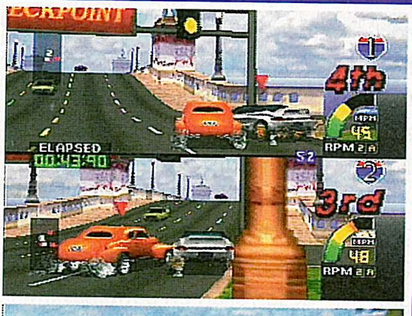
Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	INFINITAS
Fases	10 CIRCUITOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

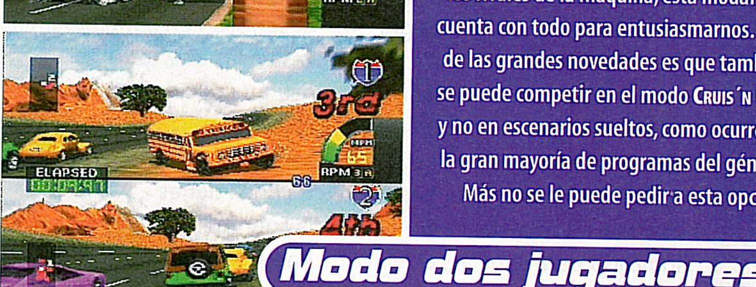
VALORACION

Aunque mucha gente se ha empeñado en decir que es un mal juego, viendo la oferta de este género en N64, la verdad es que es bastante mejor que la mayoría de los títulos conocidos. Los coches y escenarios son sobresalientes y el modo para dos jugadores, impagable. Lo único que hace que su nota baje mucho es que sus movimientos son un poco flojos y que necesitaría algún nivel extra de dificultad o algún modo más.









Modo dos jugadores

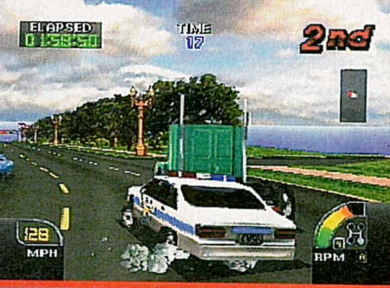
Si queréis divertiros de lo lindo, el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida es la mejor opción en CRUIS'N USA para *NINTENDO 64*. Veloz, claro, con la misma calidad gráfica y con toda la jugabilidad que vuestra habilidad para incordiar a nuestro compañero y a los rivales de la máquina, esta modalidad cuenta con todo para entusiasmarnos. Una de las grandes novedades es que también se puede competir en el modo CRUIS'N USA y no en escenarios sueltos, como ocurre en la gran mayoría de programas del género. Más no se le puede pedir a esta opción.





Coches ocultos





Uno de los elementos más atractivos del juego en su etapa de recreativa era competir con uno de sus tres coches ocultos: el jeep, el autobús escolar y el coche patrulla de policía . En la entrega para *NINTENDO 64* también podremos disfrutar de esta posibilidad si a la hora de seleccionar nuestro vehículo mantenemos apretados a la vez los botones amarillos (el de arriba, izquierda y abajo) de nuestro mando. El autobús escolar es, quizá, el más espectacular de los tres aunque también es el menos agraciado físicamente del lote, al salir en pantalla un tanto deformado. En cualquier caso, los tres resultan tremendamente manejables y algo más veloces que los cuatro coches iniciales. Un detalle no menos importante y que seguro interesa a más de uno de los fanáticos de la recreativa es que también se pueden seleccionar en el modo para dos jugadores simultáneos.

Por cierto, el rumor de que podía haber algún coche secreto al acabar el juego en el nivel de dificutad más alto, es rotundamente falso.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	90	82	82	86
Si exceptuamos el apartado de movimientos, un tanto brusco, éste es el más espectacular y el que mejor partido a sacado en escenarios y vehículos de todos los juegos de coches para Nintendo 64, digan lo que digan.	Aunque algunas melodías son más animadas y están más logradas que otras, el cómputo general es muy bueno. Seguro que acabaréis tarareándolas en la ducha. Sin duda uno de los apartados más logrados del conjunto general del juego.	Las voces y alaridos de los conductores a los que asustamos con nuestro salvaje pilotaje son lo mejor del programa. El resto de efectos son tan sencillos y contados que sólo la música animará el panorama. Nada del otro jueves.	Le falta algún nivel de dificultad más alto y algún modo de juego más. Jugable, veloz, divertido y con una gran opción para dos jugadores simultáneos, con esos añadidos habría que colocarlo entre los dos primeros.	+ Su diseño gráfico y el modo para dos jugadores. − Movimientos un tanto bruscos y algo corto en modos de juego y en niveles de dificultad.

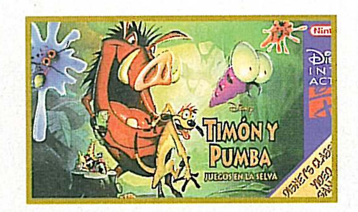


Sólo para MENORES

Timon y Pumba



Nintendo parece haberse empeñado en orientar a **SNES** hacia el público **infantil**. Eso deducimos con **Timón y Pumba**, un cartucho sólo apto para los más **pequeños**.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	DISNEY
PROGRAMADOR	TIERTEX

Jungle Pinball



Un sencillo *pinball* para iniciarse en las excelencias de este tipo de juegos. La física de la bola no está excesivamente lograda, aunque cumple de largo con el objetivo prioritario del juego: divertir durante muchas horas. Es, con diferencia, el único de los cuatro juegos que realmente podrá llegar a engancharte.

Doce megas son las que TIERTEX ha empleado para realizar este aparente pero sencillísimo cartucho. Con la excusa de estar orientado hacia el público infantil, sus programadores han recopilado cuatro sistemas de juego clásicos para restaurarlos con las potentes capacidades gráficas de **SUPER NINTENDO**. El resultado, a nuestro entender, es excesivamente «infantiloide», y cuando decimos esto, queremos resaltar que **TIMÓN Y PUMBA** está especialmente indicado para aquellos chavales cuya temprana edad les permite coger el *pad* de la consola con dificultad (casi bebes, para que nos entendamos). Los cuatro sistemas de juego elegidos son el *Pinball*, el clásico FROGGER (en una versión algo mejorada), un *shoot'em-up* de mirilla y, por último, un segundo *shoot'em-up* en el que habrá que lanzar eructos para acabar con los enemigos. Todos ellos se desarrollan en pantallas únicas en las que, todo hay que decirlo, se ha cuidado mucho el aspecto gráfico. En fin, si tienes la suerte de haber nacido hace poco, dile a «papá» que te lo compre, sino, nos tememos que te aburrirás tremendamente.

J. C. MAYERICK



TIMON Y PUMBA

VARIOS JUEGOS

Megas	12
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	4 juegos
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

Burper



Todos conocemos lo especialmente «guarretes» que eran los compañeros de aventura del Simba en EL REY LEÓN. En esta ocasión, Pumba tendrá que eructar a los enemigos que caen desde la parte superior de la pantalla. Es extraño y, ante todo, bastante difícil de controlar, sobre todo para un chaval.

VALORACION

Para valorar este Timón y Pumba como se merece deberíamos retroceder muchos años en el tiempo. La idea de realizar un juego sencillo para los más pequeños de la casa es una idea interesante, aunque en esta ocasión nos tememos que se les ha ido la mano. La mayor atracción de este cartucho, además de los personajes DISNEY, es la buena calidad de sus gráficos, que cuentan con un colorido que entra por los ojos. Para imberbes de muy, muy temprana edad.



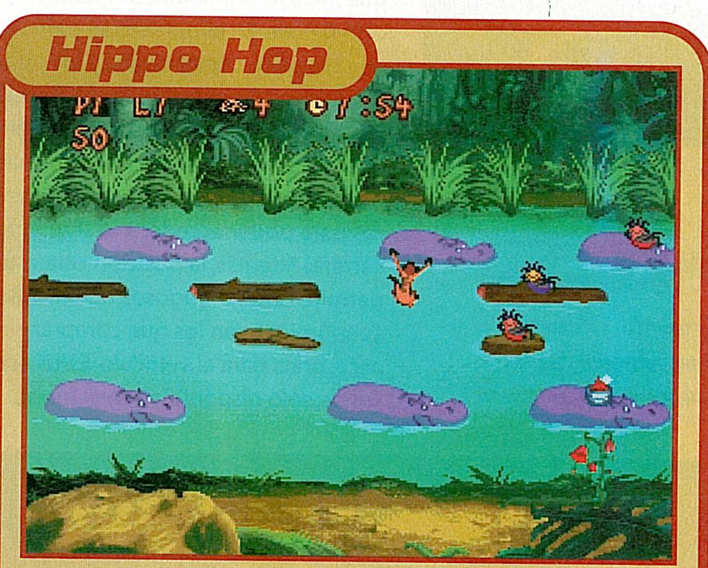


Sling Shoot



Un *shoot'em-up* para continuar con la serie de juegos de TIMÓN Y PUMBA. El objetivo consiste en disparar únicamente a los personajes «malos» que aparecen. Deberás matar a quince de ellos en un tiempo determinado y antes de que se te acaben las balas, sino la partida terminará automáticamente.

Hippo Hop



FROGGER ha vuelto a nacer, aunque en esta ocasión lo hace con nuevos gráficos y un sistema de juego algo diferente. Además de saltar de un lado a otro del río, habrá que ir recogiendo determinados objetos y personajes cuya única utilidad estriba en la entrega de puntos que sumar al marcador.



90

Lo mejor de todo el juego son sus gráficos, que con su enorme colorido respetan la filosofía de los dibujos animados creados por la propia DISNEY. Aún así, son muy pocos los escenarios del juego por los que te moverás.

85

Especial hincapié ha debido hacer la gente de TIERTEX en la elaboración de las músicas, parte fundamental en cualquier producción de DISNEY. El resultado es satisfactorio, con melodías pegadizas y bien elaboradas.

88

Son, ante todo, simpáticos. En fases como la de Burper, en la que Pumba debe lanzar eructos contra los enemigos, este apartado alcanza su máxima expresión. Será fácil lanzar una pequeña carcajada escuchándolos.

82

La jugabilidad de este TIMÓN Y PUMBA es bastante limitada. Sólo podemos recomendarlo a padres con ganas de iniciar a sus pequeños en el mundo de los videojuegos. Más alla, la diversión puede ser bastante escasa.

85

+ Una buena realización gráficos y divertidos efectos.

− El juego se vuelve muy repetitivo, ante la escasez de objetivos que superar.

Pequeños pero MATONES

Las **competiciones** de Karts ven aumentar el **catálogo** de **juegos** con un programa que combina el clásico **simulador deportivo** con un veloz **arcade**.

Formula Karts Special Edition

Dentro del mundo del motor, la Fórmula 1, los rallies y las carreras con grandes turismos suelen ser los protagonistas. Sin embargo, los karts también tienen un sitio reservado en los videojuegos. De ello se han encargado títulos como MARIO KART, STREET RACER (en los que predominaba la concepción *arcade*), y AYRTON SENNA KART DUEL (con un corte mucho más clásico). El nuevo compacto de TELSTAR (anteriormente versionado para **PC** y para **SATURN**), recoge un poco de ambos, ya que incluye un modo competición y otro *arcade*. En el primero se participa en un clásico campeonato, y los puntos se consiguen según la clasificación lograda en los ocho circuitos recogidos. Por su parte, el modo *arcade* hace necesario llegar entre los tres primeros para poder acceder a la siguiente carrera. Además, la posición obtenida permite obtener jugosos beneficios económicos con los que comprar accesorios para el vehículo. Estos accesorios, sólo disponibles en el modo *arcade*, permiten desde mejorar el motor hasta la utilización de turbos durante las carreras. De todas formas prima la simulación, ya que en ningún momento alcanza las cotas de desenfreno logradas en STREET RACER. En el apartado gráfico destaca el logrado efecto para representar la dirección de los karts, mejorando las brusquedades que ofrecía la versión de **SATURN** y logrando reproducir el control de estos manejables vehículos. Visualmente sólo se utilizan dos cámaras, dando muestra de que el apartado por el que más han apostado los programadores es el de la jugabilidad. La opción de dos jugadores simultáneos, mediante el sistema de *split screen*, completa las opciones de un juego correcto en su ejecución técnica y entretenido a la hora de jugar con él.

CHIP & CE





Junto al clásico campeonato deportivo aparece un modo arcade. En este último, con el dinero ganado, pueden mejorarse las características del kart y utilizar otros recursos, como los turbos.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TELSTAR
PROGRAMADOR	MANIC MEDIA



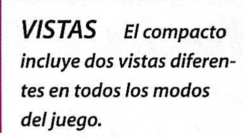
VALORACION

Los pequeños y rápidos karts vuelven a PLAYSTATION en un programa en el que se combina la sobriedad de las competiciones deportivas, con la variedad de los juegos en los que predomina una concepción arcade. La jugabilidad y el equilibrio entre el control y la dificultad de los trazados hacen que el juego enganche desde un primer momento.

FORMULA KARTS SPECIAL EDI

SIMULADOR-ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	3 COMPETICIONES
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

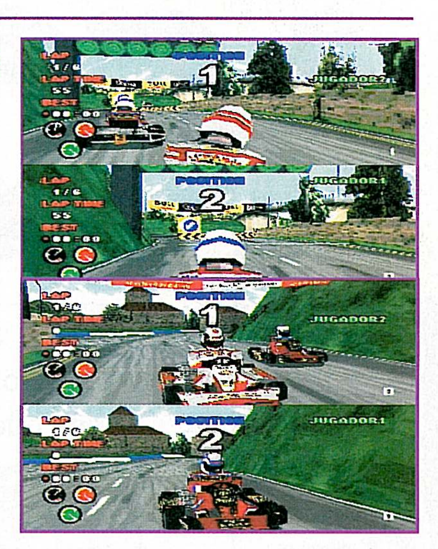


VISTAS *El compacto incluye dos vistas diferentes en todos los modos del juego.*



CAMARAS *Junto a una cámara desde la parte posterior del kart, se incluye otra desde dentro del vehículo.*

2 Jugadores



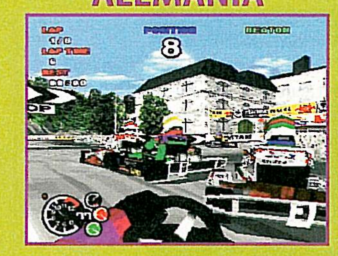
En el modo de dos jugadores se utiliza el clásico sistema de *split screen* horizontal. De esta forma se supera a Ayrton Senna Kart Duel, en el que sólo se disponía de la opción de dos jugadores simultáneos mediante el cable *link*. Sin embargo, no llega a la cifra de cuatro jugadores que podían disputar una carrera al mismo tiempo en el recordado Street Racer de UBI SOFT.



KARTS *El programa de TELSTAR incorpora ocho modelos de karts diferentes. Cada uno de ellos tiene unas características específicas, por lo que hay que buscar el equilibrio para cada jugador.*

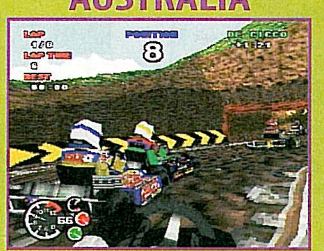
Circuitos del Mundo

ALEMANIA





AUSTRALIA



BRASIL



EGIPTO



FRANCIA



INGLATERRA



JAPON



HOLANDA



Los grandes premios que protagonizan los múltiples simuladores de Fórmula 1 en consola dejan paso a nuevos escenarios.En esta ocasión se han incluido ocho circuitos, cada uno de un país diferente. En ellos pueden verse aspectos relacionados con su climatología, y además pueden observarse, en un segundo plano, algunos de sus monumentos más representativos. El diseño de los trazados esta perfectamente adaptado a la gran manejabilidad que ofrecen los karts.

TION

GRAFICOS 87

Aunque no llegan a ser magistrales, la eliminación de las brusquedades de la versión de SATURN, hace que el juego gane en suavidad. La variedad en el entorno de los circuitos también debe ser destacada.

MUSICA 85

La música que acompaña al usuario durante los menús compagina toques «metálicos» con las clásicas melodías de sintetizador. La falta de intro hace que se pierda uno de los momentos donde la música suele brillar.

SONIDO FX 89

El rugido de los motores refleja perfectamente este tipo de carreras. Así, es posible conocer la cercanía de otros vehículos sólo por el sonido. Un apartado que ha sido muy cuidado tanto en cantidad como en calidad.

JUGABILIDAD 91

La jugabilidad es su aspecto más destacado, el sencillo y realista control de los vehículos se ajusta perfectamente al trazado de los circuitos. La opción arcade hace que gane enteros este simulador deportivo.

GLOBAL



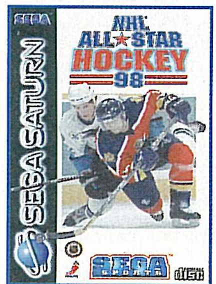
+ La mejora respecto a saturn en el apartado gráfico.
- La presentación es sencilla, y ni siquiera tiene intro.

ACCION bajo cero

NHL All Star Hockey'98



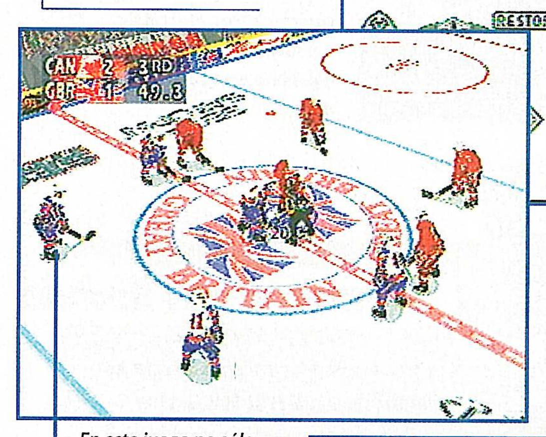

Los amantes de los deportes violentos como el **hockey** disfrutarán de una nueva entrega de este divertido juego.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	RADICAL

Por si no os habeis enterado de cómo os han metido ese gol, siempre podéis acudir a la opcion de Replay, que os permitirá con todo lujo de detalles observar la jugada desde cualquier perspectiva que se os ocurra.



En este juego no sólo tienen cabida los equipos americanos, ya que podremos manejar a cualquiera de las selecciones mundiales, incluyendo ***España.***





Aunque no le llega a la suela de los zapatos al otro gran simulador deportivo de **SATURN** NBA ACTION'98, este producto de SEGA programado por RADICAL ENTERTAINMENT tiene todos los ingredientes para convertirse en un juego de obligada referencia para los «hockeymaniacos» de este país. **NHL ALL STAR HOCKEY 98** posee unos gráficos bastante detallados pero con algunos fallos graves. Por ejemplo, el banquillo está dibujado con jugadores y, por lo tanto, cuando algún jugador vaya a parar a él, parece que se siente encima. La ambientación sonora es de lo mejor que hemos escuchado hasta la fecha en un juego de esta índole, y recrea a la perfección el ambiente de un partido de hockey, desde el locutor, hasta el público pasando por el inevitable organillo de pista. Completa el compacto una notable jugabilidad y diversión sobre todo en el modo de dos jugadores simultáneos.

THE PUNISHER

VALORACION

● después del lamentable espectáculo que han dado los últimos simuladores de este deporte en SATURN, NHL ALL STAR HOCKEY 98 es una producción más que correcta que puede llegar a divertir bastante a los fanáticos de este deporte, aunque para nuestro gusto, el mejor juego de hockey de la historia sigue siendo el legendario EA HOCKEY de ELECTRONIC ARTS.

NHL ALL STAR HOCKEY'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 79

Los gráficos de los jugadores no son muy espectaculares, pero por lo menos son mejores que los del título de ELECTRONIC ARTS. La animación de éstos es bastante buena, y todo se mueve con una destacable velocidad.

MUSICA — 85

sin duda lo mejor del juego, con infinidad de melodías, algunas tocadas con órgano y otras no, pero todas ellas buenas y algunas bastante graciosas. sin duda contribuyen a crear una buena atmósfera de juego.

SONIDO FX — 84

el locutor transmite cada detalle del partido y cosas tan increíbles como quién hace el gol y en qué momento exacto del partido lo ha hecho. sin duda las voces y los efectos son hockey cien por cien.

JUGABILIDAD — 84

el control de los jugadores es sencillo, y no resulta demasiado complicado marcar goles en la portería contraria. si a esto le sumamos que pueden jugar ocho jugadores a la vez, la diversión está asegurada.

GLOBAL



+ divertido, jugable y muy fácil de manejar.

− el hockey nunca ha sido uno de nuestros deportes predilectos

Línea Sony Platinum

















AHORA A UN PRECIO SUPER ESPECIAL

3.490 PTAS CADA UNO

Conéctate con nosotros: www.centromail.es



Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ☎13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ☎514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ☎546 79 59

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ☎26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎534 37 19

BALEARES
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ☎72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ☎40 55 73

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ☎412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ☎486 00 64
- C/ Sants, 17 ☎296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ☎465 62 76
- C/ Soledat, 12 ☎464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ☎872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ☎796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ☎713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ☎22 27 17

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ☎48 66 00

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ☎22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ☎60 16 65

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎26 69 54

GUIPUZCOA-SAN SEBASTIAN
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ☎44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ☎23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ☎59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ☎23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ☎20 78 33

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ☎522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038. ☎378 22 22

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ☎880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ☎652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ☎637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ☎656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ☎261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ☎29 47 04

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ☎27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ☎22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ☎26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ☎46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ☎467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ☎380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ☎333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ☎22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ☎410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ☎464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ☎ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ☎ 976 53 61 56

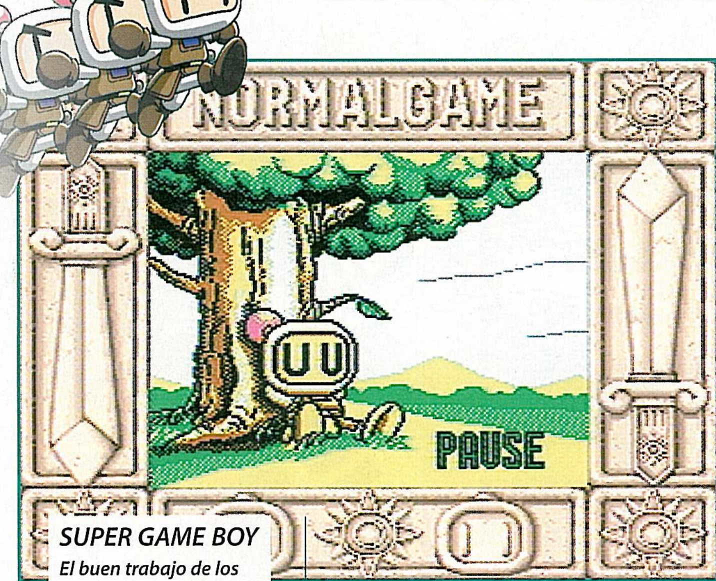
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ☎371 13 16

pídelos en el teléfono
902·17·18·19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

Una BOMBA en tus manos

Bomberman es un personaje especialmente **atractivo** para una consola como **Game Boy**, en la que la **jugabilidad** supone el principal reclamo.

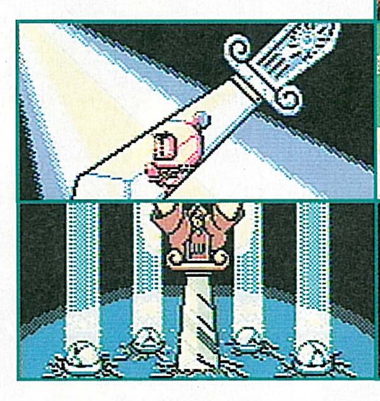


SUPER GAME BOY *El buen trabajo de los programadores de HUDSON se refleja en la calidad del modo SUPER GAME BOY. La pantalla de pausa (sobre estas líneas) es la mejor prueba. Por otro lado, los dos marcos de pantalla son excepcionales, así como los diferentes cinemas, que muestran un colorido sólo igualable por ciertos juegos de la propia NINTENDO.*

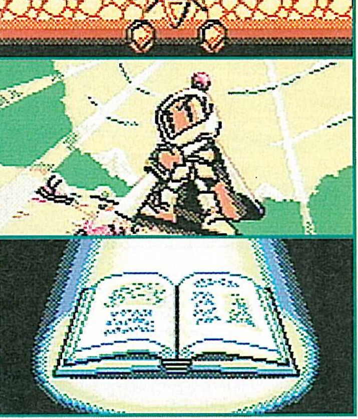


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT



CINEMAS *El modo SUPER GAME BOY ha permitido crear cinemas de gran calidad. En el LCD también quedan genial.*



De acuerdo que GAME BOY no es un sistema que ofrece demasiadas posibilidades a sus programadores, pero cuando hay interés por parte de éstos, siempre se puede dotar a los juegos de una cierta elegancia. Ese es el caso de HUDSON SOFT, una compañía que no se conforma con dotar de buenos gráficos a sus juegos, sino que es capaz de dotarles de una jugabilidad realmente asombrosa. Su ya mítico personaje BOMBERMAN es el más claro ejemplo, y en esta versión para GAME BOY, se han superado. El caso es que el sistema de juego ha variado notablemente, y aunque **BOMBERMAN POCKET** sigue fiel a sus principios, la vista utilizada en esta versión es lateral y no cenital, como había ocurrido hasta ahora. En fin, que nos encontramos ante un **BOMBERMAN POCKET** de plataformas, un planteamiento, en principio arriesgado, pero que da unos resultados geniales. Y así, la gente de HUDSON ha diseñado dos modos diferentes de juego, uno el

VALORACION

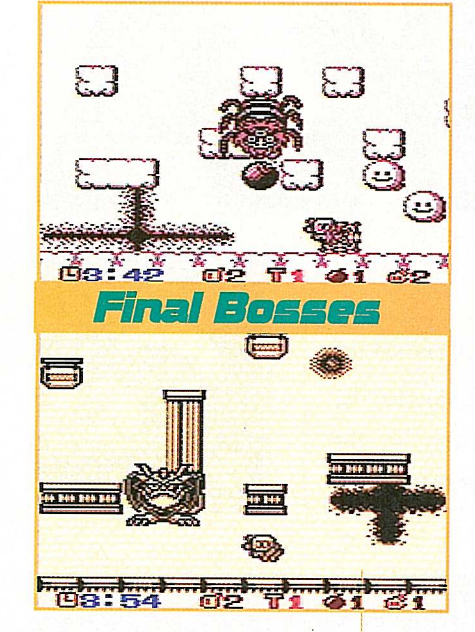
BOMBERMAN ha sido el culpable de que muchos cierres se alargasen peligrosamente. Por eso es de agradecer una versión para GAME BOY, aunque en este caso se haya cambiado la perspectiva cenital por las plataformas. De verdad, cómpratelo.

BOMBERMAN POCKET

PLATAFORMAS

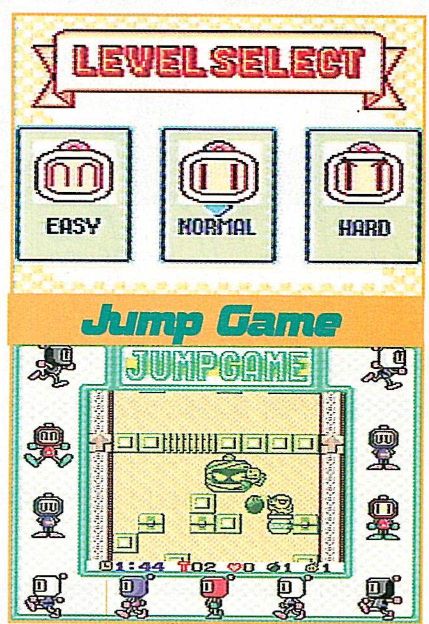
Megas	4
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	25
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

Final Bosses



Los Final Bosses aparecen en el quinto nivel de cada mundo. Cinco enemigos que te traerán de cabeza.

Jump Game



En cada pantalla del modo Jump Game nos espera un enemigo final al que hay que eliminar. Todo un reto.

Normal Game

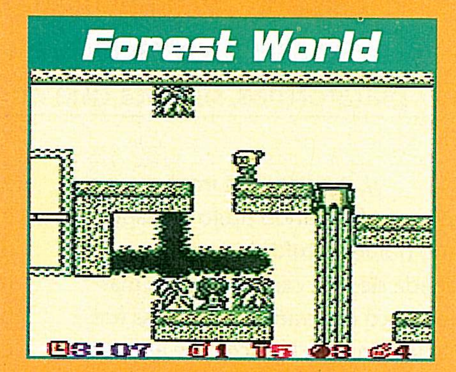
En este modo de juego Bomberman deberá eliminar a todos los enemigos del nivel para abrir la puerta de salida. El hecho de ser un juego de plataformas hace que en ocasiones haya que plantear ciertas estrategias para acabar con determinados enemigos. El resultado es un sistema de juego que, a nuestro entender, potencia el ya de por sí genial planteamiento del clásico de HUDSON SOFT.



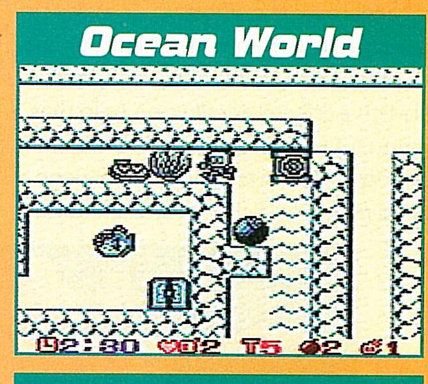
Normal Game, con veinticinco niveles repartidos por cinco mundos, y el *Jump Game*, un original sistema de juego en el que BOMBERMAN no cesará de saltar y cuyo objetivo final consiste en alcanzar la parte más alta de la torre, eliminando antes a todos los *Final Bosses* que aparecen. En el apartado técnico, sobresaliente. Músicas pegadizas y muy elaboradas, cantidad de cinemas, gráficos sencillos pero resultones y, en definitiva, lo mejor de lo mejor para un juego imprescindible.

J. C. MAYERICK

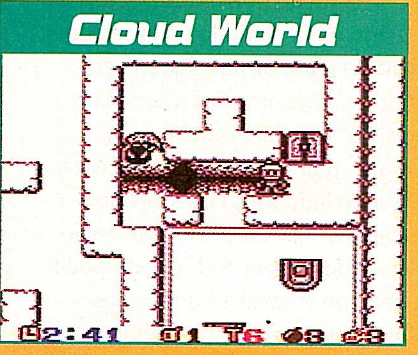
Forest World



Ocean World

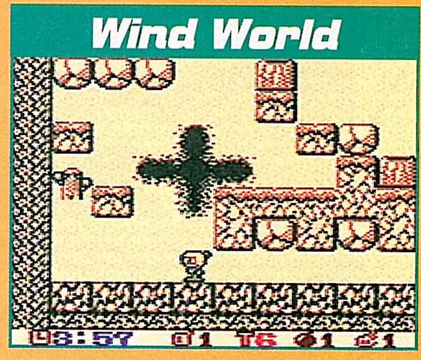


Cloud World

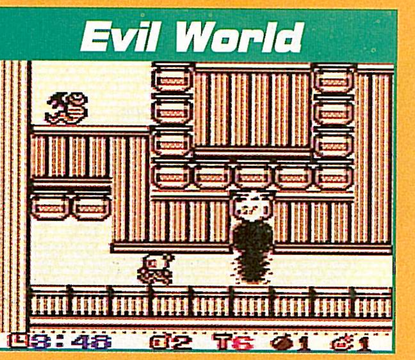




Wind World



Evil World



GRAFICOS — 92

Aunque los gráficos dentro del propio juego no dejan de resultar sencillos, la presentación global y las animaciones son sobresalientes. El modo SUPER GAME BOY ha sido aprovechado casi en su totalidad.

MUSICA — 91

En todo momento estaremos acompañados por pegadizas melodías de una concepción más que notable. Es extraño que una música de GAME BOY nos llame la atención, por eso nos congratulamos de que HUDSON lo haya logrado.

SONIDO FX — 90

Puestos a crear un gran juego, por qué motivo iba HUDSON a dejar de la mano de Dios este apartado. Aunque no es lo mejor de todo el juego, el resultado es muy satisfactorio, con efectos variados y de gran calidad.

JUGABILIDAD — 93

BOMBERMAN siempre ha destacado por su gran jugabilidad, y en esta ocasión no iba a ser menos. HUDSON ha conseguido combinar el desarrollo de su clásico con las plataformas, dando a luz un cartucho imprescindible.

GLOBAL



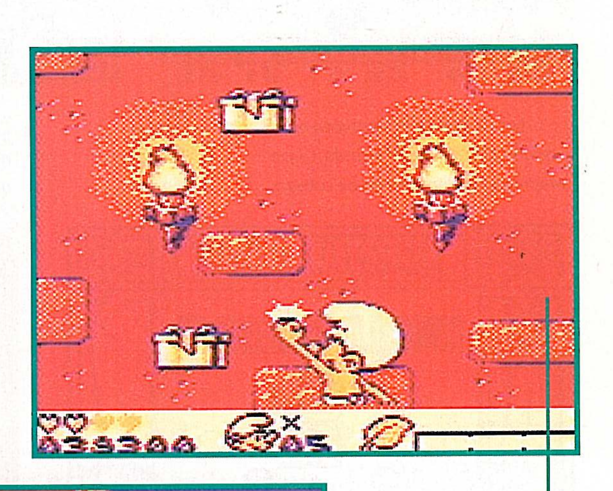
+ Todo en BOMBERMAN POCKET está a un altísimo nivel.

– Sólo reprochar la ausencia de un modo para dos jugadores a través del GAME LINK.

A la TERCERA va la vencida

La profunda **decepción** que supuso la segunda parte de Los Pitufos se ve claramente recompensada con una **tercera entrega** especialmente cuidada a nivel técnico. Aunque sigue manteniendo el clásico desarrollo de plataformas, se nota que en esta ocasión Infogrames se lo ha «**currado**».

La patética imagen ofrecida por el segundo título protagonizado por los pitufos hizo que la llegada de este cartucho fuese más bien poco esperada. La sorpresa fue mayúscula ante la excelente apariencia que el juego mostraba. El sistema de juego no ha variado en exceso, de hecho las plataformas siguen ocupando un lugar importante, pero lo que sí ha variado, y mucho, es la forma en que se han puesto en escena. Por un lado están las fases que podríamos calificar como convencionales, aquellas que no han cambiado mucho con respecto a anteriores entregas (son la parte central del juego). En ellas se han incorporado diferentes elementos que desembocan en un desarrollo mucho más variado. Por otro lado están lo que hemos dado en llamar las «fases especiales», aquellas cuyo nivel técnico les hace merecer el calificativo de excepcionales. Y es que ver en una GAME BOY cuatro planos de *scroll* simultáneos, dos de ellos en perfecto *parallax*, no es lo más habitual. De hecho, desde los tiempos del SPEEDY GONZALES, ningún otro juego había recreado dicho efecto con tanta





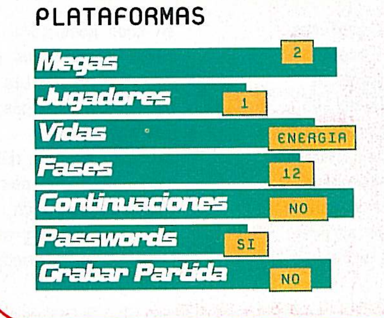
Arriba, el nivel de bonus que aparece entre fase y fase y en el que destaca el tamaño del protagonista. A la izquierda, la pantalla de selección de nivel, en la que el efecto de scroll parallax alcanza su máxima expresión.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

VALORACION

LOS PITUFOS 3 nos reconcilia con INFOGRAMES y sus versiones para GAME BOY. El excelente nivel técnico del juego no ha sido óbice para que sus programadores no descuidasen la jugabilidad. De hecho, han incluido diferentes elementos que hacen mucho más variado su desarrollo. Por ello, y porque además está en castellano, este cartucho te llenará.

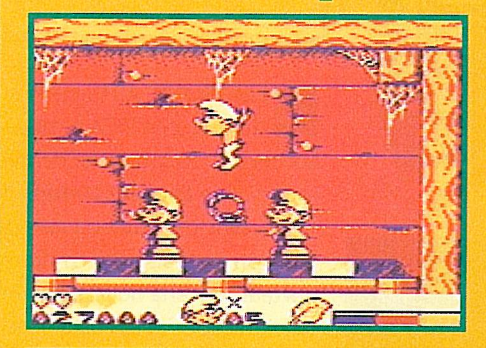


LOS PITUFOS 3

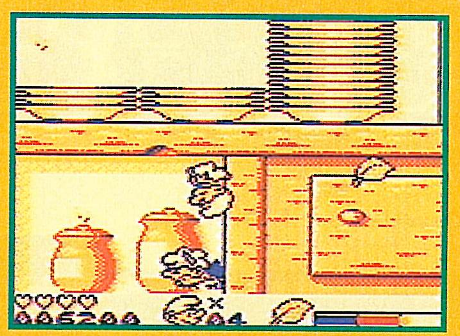
PLATAFORMAS

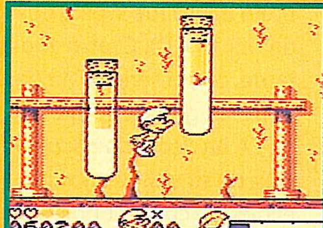
Megas	2
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	12
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

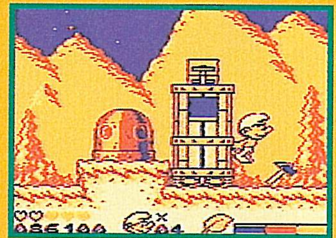
Variedad por encima de todo

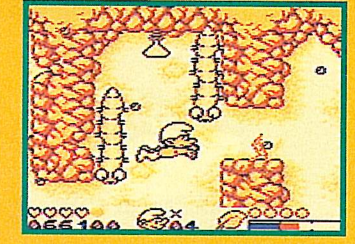


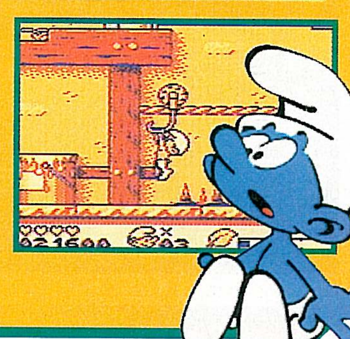






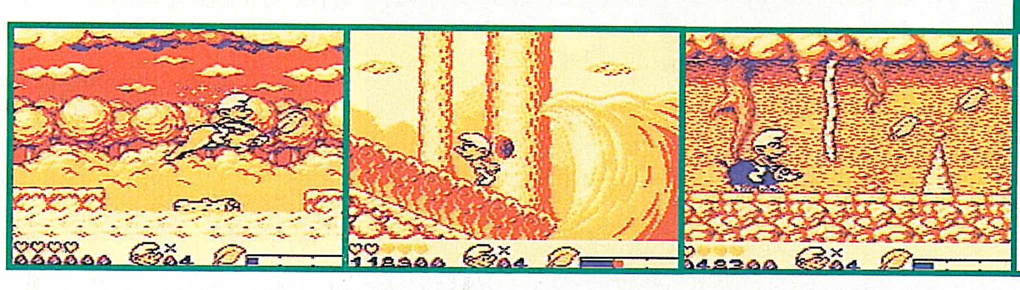






Llegar al final de cada uno de los niveles no será posible si antes no se recoge el número necesario de hojas de zarzaparrilla. Estas le proporcionan a pitufo fortachón la capacidad de realizar saltos mucho mayores y, por consiguiente, de acceder a las zonas más importantes del nivel.

Niveles especiales

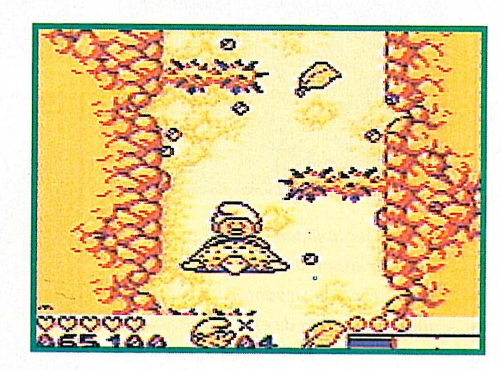


Este tipo de niveles se caracteriza por poner a prueba los reflejos del jugador, que en muchas ocasiones no hace más que observar con perplejidad la excelente calidad gráfica y técnica de los mismos. Tanto *scroll parallax* junto no se veía en **Game Boy** desde los tiempos de Speedy Gonzales.



perfección. Igual de sorprendente resulta la fase en la que una ola gigantesca persigue al protagonista. Sabemos de buena fe la dificultad técnica que un efecto así entraña, algo que no parece haber sido obstáculo para las privilegiadas mentes de sus creadores. En el apartado musical, **Los Pitufos 3** nos ha sorprendido gratamente. A la conocida melodía de los pitufos hay que sumar varias más de contenido bastante pegadizo, todas ellas dotadas de notables efectos de percusión. El desarrollo, ante tal variedad, (existe incluso un nivel de *bonus*) ha ganado en diversión, aunque aún podían haberse mejorado las fases centrales del juego. Aún así creemos que **Los Pitufos 3** puede marcar una época a nivel técnico. ¿Os imagináis un nuevo Mario o DKL con *scroll Parallax*? Por soñar que no quede, aunque de momento nos conformamos.

J. C. MAYERICK



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	92	80	90	90
en este apartado debemos diferenciar dos sub-apartados. por un lado los gráficos, muy buenos y resultones. por otro, los efectos gráficos, muy sorprendentes y prácticamente inéditos en una consola como GAME BOY.	es otro de los apartados que te sorprenden por su calidad. La gran calidad de ejecución de sus melodías se ve aderezada con partituras tremendamente pegadizas y llenas de ritmo. cosa extraña en GAME BOY.	NO se le pueden pedir peras al olmo, igual no se le puede exigir a un juego que sea sobresaliente en todos los apartados. el sonido es lo peor de LOS PITUFOS 3, aunque teniendo en cuenta todo lo demás, está perdonado.	La primera parte de la saga era divertida. La segunda era terriblemente aburrida. esta tercera es como la primera pero con las innovaciones necesarias para ser aún más divertida. INFOGRAMES, en esta ocasión, ha acertado.	+ por fin un juego de LOS PITUFOS da la talla. − el dichoso sistema de passwords con caretos de los pitufos no puede ser menos práctico.



a pie de pista

Coordinado por J. ITURRIOZ





La gran jugabilidad lograda en el último simulador futbolístico de EA, y la expectación que levantan los campeonatos del mundo de este deporte, pueden formar una mezcla de éxito inmediato. Seguro que no es el único título a la sombra del Mundial.

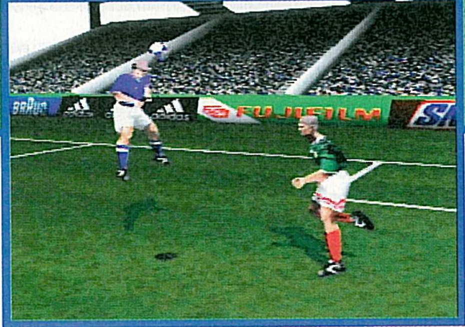


ELECTRONIC ARTS inició su andadura, con FIFA INTERNATIONAL SOCCER en 1993. A pesar de que el mundial de **Estados Unidos** de 1994 coincidió con una fase de expansión de la serie, la compañía norteamericana no realizó ninguna edición especial (en esta ocasión el titulo oficial fue WORLD CUP USA'94 de U.S. GOLD). Cuatro años más tarde, con la serie FIFA consagrada entre los grandes títulos del género, EA ha decidido hacer una reedición de su última entrega eligiendo como soportes ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64***. El principal aliciente de este tipo de ediciones suele limitarse a sustituir clubs por selecciones nacionales. Sin embargo, la última entrega de esta serie FIFA'98 RUMBO AL MUNDIAL ya incluía esta característica entre sus opcio-

COP

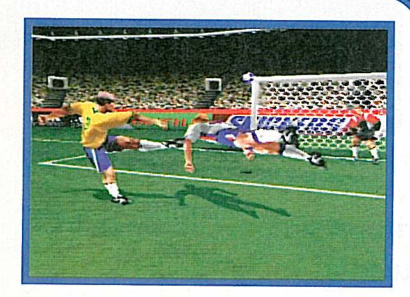
nes. Por eso los programadores han buscado nuevos alicientes utilizando la misma base técnica de su último representante de la serie. Entre las nuevas aportaciones, destaca la posibilidad de disputar partidos históricos de los mundiales celebrados a partir del de **Inglaterra** de 1966. Esta opción, aunque ya ha aparecido en otros títulos como INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO, constituye una novedad en la saga FIFA. También hay que hacer

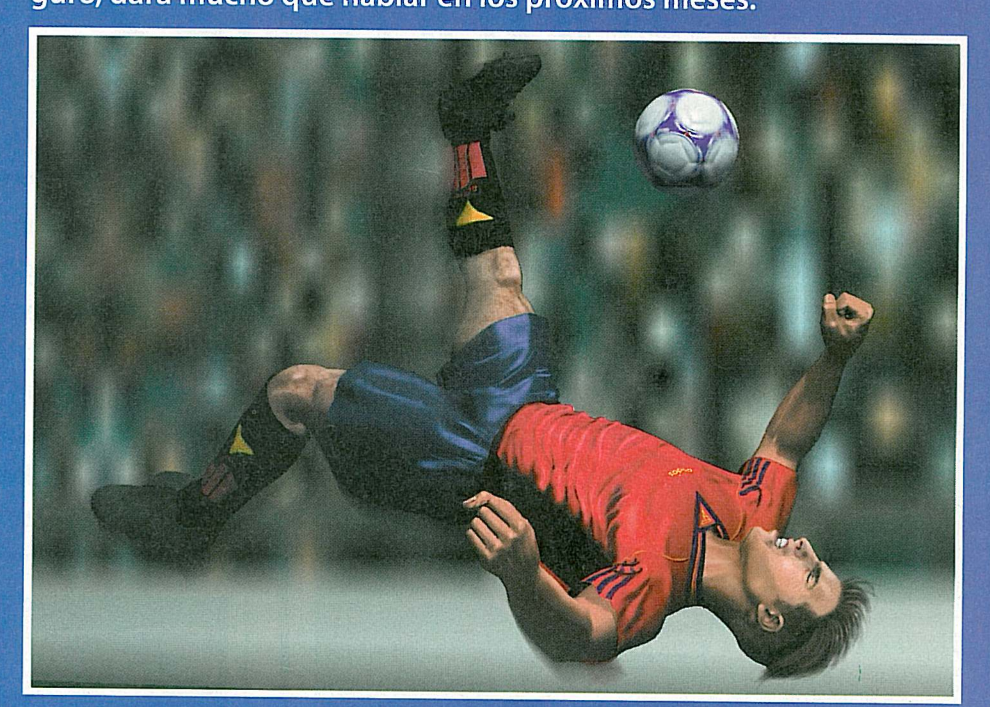






Cada cuatro años, la celebración del Mundial de Fútbol es uno de los acontecimientos deportivos que más número de títulos genera dentro del mundo de los videojuegos. Con el Mundial de Francia a la vuelta de la esquina, ELECTRONIC ARTS quiere ser una de las compañías en unirse a un acontecimiento, que a buen seguro, dará mucho que hablar en los próximos meses.





referencia a la actualización de jugadores y a la inclusión de movimientos específicos para las principales estrellas de cada selección. Además, se recoge a los combinados clasificados para el mundial y el calendario oficial de celebración de encuentros. Todo ello junto a la calidad técnica de la última entrega, sin ninguna duda la mejor de toda la saga, hacen que la nueva entrega de ELECTRONIC ARTS resulte más atractiva de lo que en principio podría parecer. A diferencia de lo que es normal y habitual en la política de lanzamientos de esta compañía, parece que sólamente van a lanzarse versiones de este esperado juego para ***PSX, N64*** y ***PC***.

A DEL MUNDO
FRANCIA 98

SUPER Information

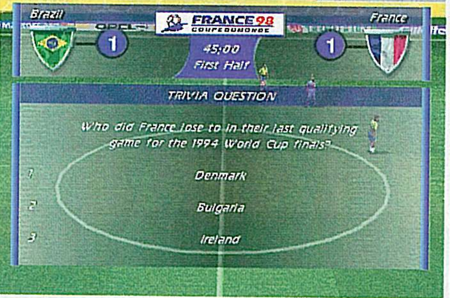
FORMATO	CD ROM / CARTUCHO 64 MEGAS
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



Un toque mundialista

Para lograr un resultado técnico similar al de FIFA´98 Rumbo al Mundial, se vuelve a contar con la colaboración de David Ginola. Además, se recoge todo el ambiente que rodea la cita francesa del próximo mes de Junio. En este sentido, hay que citar la incorporación de imágenes de las ciudades que son sede de este evento, así como de los estadios digitalizados. También se incluye una completa base de datos sobre la historia de este tipo de campeonatos y la posibilidad de disputar partidos históricos. Por otra parte, durante los descansos aparecen preguntas, con varias respuestas, basadas en los mundiales. Por último indicar que la versión de *Nintendo 64* no incluye los nuevos comentarios de Manolo Lama y Paco González.









Coordinado por **NEMESIS**

Nuestro fulano de goma favorito, el simpar Ultraman y su segunda (que sepamos) incursión en *PLAYSTATION*, copan la sección de este mes. Trasladando la mecánica *beat´em-up* (que tan buenos resultados cosechó en *SNES*, *MD* y *3DO*) a las 3D, BANPRESTO nos presenta **ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION**. Poco original pero muy divertido, técnicamente es de lo mejor que hemos visto.





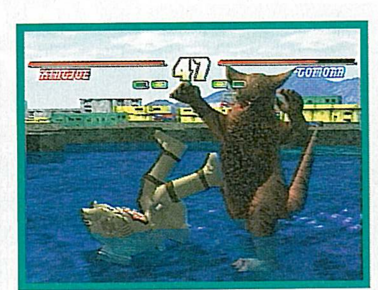
Gracias al prodigio realizado por BANPRESTO con el Motion Capture, los movimientos de los luchadores del juego son aún más suaves que los de los actores de la serie de TV.



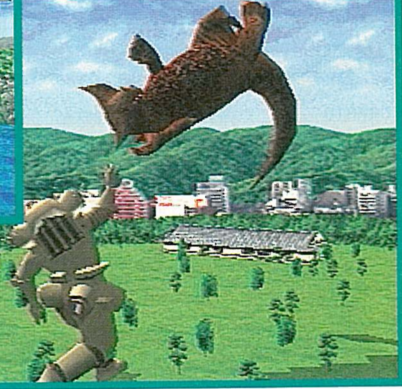
PlayStation

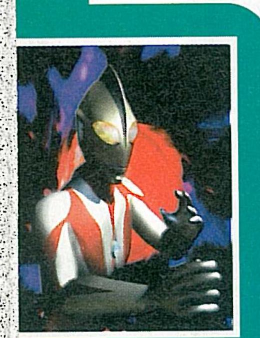
ULTRAMAN











FIGHTING EVOLUTION



Como su propio nombre indica, **ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION** supone toda una evolución, al menos estética, en lo que se refiere a los *arcades* de lucha protagonizados por este mítico héroe televisivo. Si en las entregas para ***SFC/SNES***, ***MEGA DRIVE*** y ***3DO*** se adoptaba un desarrollo 2D tipo STREET FIGHTER, para esta nueva aventura de Ultraman en ***PLAYSTATION*** (la anterior vio la luz en Diciembre del 96, en un juego de tablero llamado ULTRAMAN ZEARTH) BANPRESTO se ha decantado por un entorno tridimensional estilo TEKKEN, utilizando técnicas de *Motion Capture* para lograr una espectacular animación de los luchadores. Dividido en los modos de juego habituales del género (*Battle, Versus, Survival* y *Practice*) **FIGHTING EVOLUTION** reúne a nueve luchadores, entre Ultraman y









Aquí tenemos el cartel para esta tarde. Si el tiempo y la autoridad lo permite, veremos al diestro Ultraman Taro luchar contra Metron, el temido mejillón mutante de Utrera.

sus cuñados y algunos monstruos realmente impagables, como Dada, el alienígena «yeyé». Como los títulos anteriores producidos por BANPRESTO, **ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION** no pasará a la historia de los videojuegos, pero la suavidad y el realismo con que se mueven sus luchadores, la gran cantidad de llaves y *combos* de que son capaces de realizar, y el gran sentido del humor que derrocha todo el juego, hacen destacar este título de entre todo el aluvión de adaptaciones de manga que aparecen para ***PSX***.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANPRESTO
PROGRAMADOR	BANPRESTO



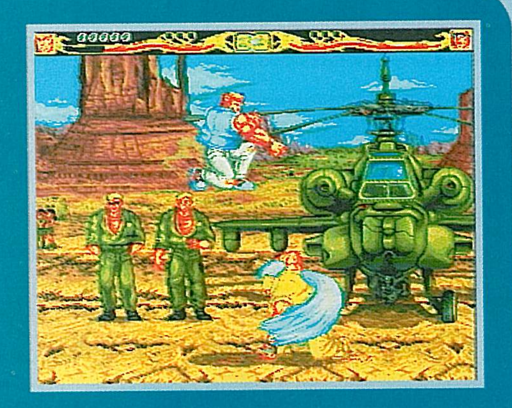
Gallery

Aunque tampoco ofrece un *summum* de información sobre el fenómeno Ultraman, los seguidores de la criatura de TSUBURAYA PRODUCTIONS pueden chequear una simpática galería con ilustraciones y datos sobre los luchadores del juego. Nueve en total, ocho en un principio más el jefazo de turno, el reparto de FIGHTING EVOLUTION reúne, además del propio Ultraman, a Ultraseven, Ultraman Taro, Alien Baltan, Dada, Eleking, Alien Metron, King Joe (el favorito de THE PUNISHER) y Gomora. Se echan en falta algunos nombres míticos de la serie de TV, como Telesdón, pero el juego promete un montón de secretos, por lo que no está todo perdido...



Coordinado por THE PUNISHER

Aquí estamos una vez más, amigueros de habla hispana, y os tenemos preparadas interesantes noticias de nuestro mundo. Las cosas están algo más tranquilas este mes, pero eso no quiere decir que no hayan buenas nuevas. Si tenéis alguna duda, escribid al e-mail: amigamania@mx2.redestb.es



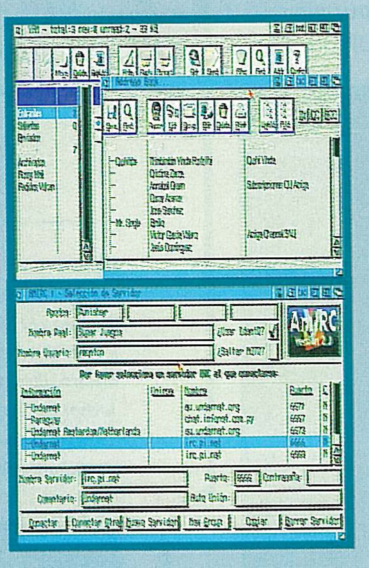
Clasicos para el niño y la niña

Después de que hace unos meses la revista CU AMIGA regalará el juego TFX completo, parece que la publicación rival, AMIGA FORMAT, está dispuesta a regalar juegos para todos. Comenzando por UFO ENEMY UNKNOWN, la emblemática revista irá regalando mes a mes recopilaciones de clasicos de AMIGA, aunque no está claro qué juegos serán los que se regalen. Otra de las ideas de AF es incluir además las versiones parcheadas para que funcionen en *AGA* sin problemas, e incluso que se puedan instalar en el disco duro. Una vez más, esta idea ha dividido a los usuarios de AMIGA, que piensan que esto puede acabar con el mercado de juegos. Nosotros pensamos que mientras se regalen juegos que no han salido o ni saldrán o clásicos, los usuarios se van a llevar un alegrón sin perjudicar a ninguna compañía.



CONECTA A INTERNET CON LOS MEDIOS MAS AVANZADOS

Los que navegan con frecuencia por la red estarán agradecidos por las nuevas versiones de tres de los programas más utilizados por los usuarios de AMIGA. Los que pasan horas consultando información en ese mercado mundial que es **Internet**, verán caer muchas barreras, ya que la última versión de AWEB permite entrar en páginas que contengan el cada vez más utilizado *Javascript*, aunque de momento sólo es compatible con las primeras versiones de éste. Si hablas horas y horas a través de IRC, encontrarás muy útil la version 2.0 de AMIRC, que ya puede iconificar todas las ventanas igual que MIRC. Pero la mejor moticia es que ya está disponible la *beta* de YAM 2.0, el mejor programa de *e-mail* que existe en cualquier sistema, y que encima es gratis. Esta versión supone un cambio radical de *look*, con grandes innovaciones que agradecerán los usuarios.



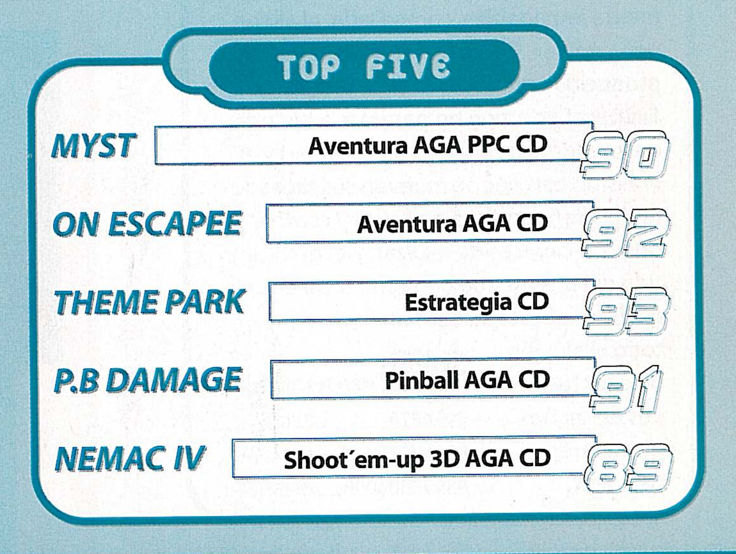
UNA AVENTURA IRREAL EN ESCENARIOS REALES

THE THREE ISLANDS es el nombre de una aventura gráfica desarrollada en **Alemania** por espacio de dos años. El programador, **Andreas Falkenhahn**, ha desarrollado un juego en la más pura línea de las aventuras de LUCAS ARTS, en cuanto al sistema de juego se refiere. Una de las particularidades de este producto es que todos los escenarios están digitalizados a 256 colores. Una apasionante aventura en la que nuestro personaje, un agente de la CIA, deberá evitar el fin del mundo. **THE THREE ISLANDS** es un juego completamente multitarea, que nos permitirá realizar cualquier tipo de actividad al tiempo que disfrutamos de él. En los próximos meses, os informaremos con más detalle.



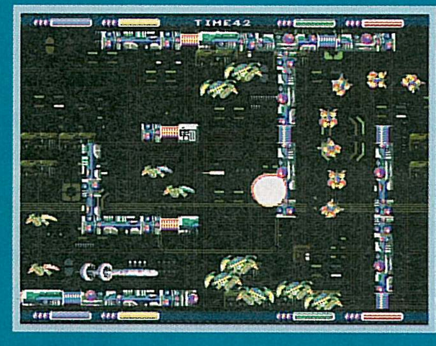
TOP FIVE

MYST	Aventura AGA PPC CD	90
ON ESCAPEE	Aventura AGA CD	92
THEME PARK	Estrategia CD	93
P.B DAMAGE	Pinball AGA CD	91
NEMAC IV	Shoot´em-up 3D AGA CD	89






ENGINE X revolucionará totalmente el campo de los juegos para varias personas.

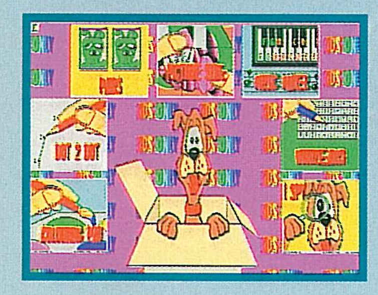
Diez juegos que satisfarán a los más exigentes fans de los frenéticos arcades.

Engine X, una nueva forma de jugar con los amigos

ENGINE X es el nombre en clave de un interesante proyecto que promete muchas horas de diversión. Concebido como una especie de juego de olimpiadas pero muy *arcade*, este sistema permite a ocho jugadores simultáneos participar en diez fases de diez juegos distintas. Estos juegos son clónicos de conocidísimos *arcades* como DOUBLE DRAGON, R TYPE, UN SQUADRON, IKARI WARRIORS, FORGOTTEN WORLDS, DRAGON NINJA, RENEGADE, SMASH TV GRYZOR y MIDNIGHT RESISTANCE. Nuevos clónicos se irán añadiendo, ya que el sistema se encuentra a un 50% de su desarrollo. Los requisitos mínimos para disfrutar de ENGINE X son un *AMIGA* con *68060* o *POWER PC* que puede estar conectado a otro *AMIGA* de inferiores características para jugar a ocho.

LA DEMO DE QUAKE POR FIN ESTA YA DISPONIBLE

Si eres de los que se mueren de ganas por ver cómo se mueve **QUAKE** en tu ***AMIGA***, y tienes conexión a **Internet**, no esperes más, ya que por fin se encuentra disponible en la página de CLICKBOOM la famosa *rolling demo* que llevan meses prometiendo. Te recomendamos, eso sí, que no intentes bajarte esta *demo* si no tienes un *modem* bastante rápido, ya que el fichero en cuestión ocupa más de seis *megas*. Si no tenéis un ordenador que vaya a 50 *megaherzios* como mínimo, no vale la pena que perdáis tiempo y dinero de conexión a la red.



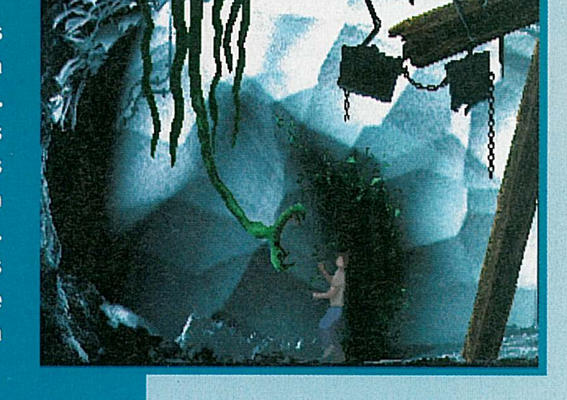
DIVERSION Y EDUCACION PARA LOS REYES DE LA CASA

ONLY FOR KIDS es un compendio de actividades desarrolladas por **Matt Meany** que entretendrá a los niños más pequeños durante horas. Los chavales podrán adivinar palabras, componer músicas, hacer puzzles, pintar dibujos e incluso entreteners formando figuras con el clásico «sigue los puntos». En OFK se han tenido en cuenta todos los detalles que incumben a los más pequeños de la casa, como los graciosos sonidos incorporados, y sus simpáticos dibujos. Los que se registren, tendrán la oportunidad de incluir sus propios dibujos en la opción de puzzle, ya que acepta cualquier imagen dibujada con DELUXE PAINT. Son muchísimos los programas para niños que están apareciendo en los archivos de **Aminet** en los últimos días, y conviene que los padres les echen un vistazo porque algunos de ellos no tienen nada que envidiar a los existentes para ***PC***.

NOVEDADES

On Escapee

Una de las aventuras más espectaculares de *AMIGA* ya se encuentra disponible. Sus gráficos en 3D y los centenares de animaciones del personaje central son de las que no se olvidan. ON ESCAPEE es uno de los mejores juegos de *AMIGA* de la historia, no pierdas la oportunidad de jugarlo.



Ultimate Skidmarks

SUPER SKIDMARKS vuelve en una edición especial en CD que incluye decenas de pistas y algunos de los vehículos más rocambolescos ques jamás hayáis imaginado. Un acontecimiento para los amantes de este pozo infinito de diversión jugable que es este juego.



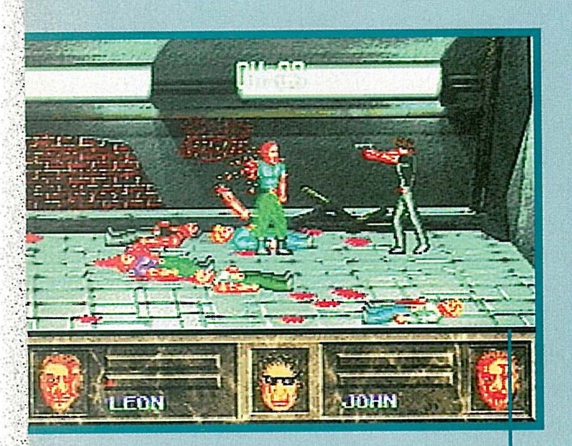
LA UTILIDAD

GUI4DOOM es el nombre de una fenomenal utilidad que permite que gestionemos a la perfección todo lo referente a los ficheros de DOOM, y que permitirá que configuremos cualquier fichero *Wad* para utilizarlo con la versión de DOOM que queramos, incluidos los de DOOM 2 y ULTIMATE DOOM. También podremos elegir el modo de pantalla, si queremos música o efectos, dónde queremos grabar las partidas e incluso podremos consultar los trucos del juego. Un genial compañero de DOOM.



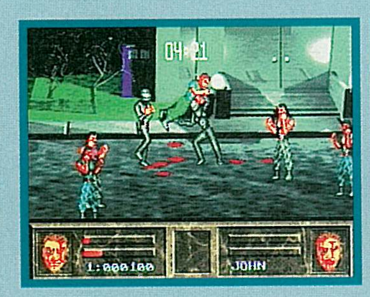
STRANGERS

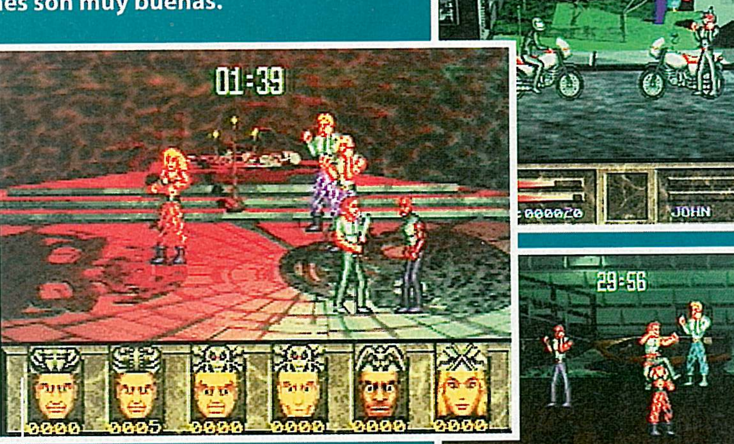
VULCAN SOFTWARE siempre ha sido una compañía que intenta lanzar juegos para todas las máquinas existentes, pero el dicho renovarse o morir es una realidad en el mundo de los videojuegos, y por eso esta pequeña compañía decidió aparcar por fin los juegos en disco para centrarse en los productos en CD. Precisamente, el juego que inauguró esta nueva política llamada *Megaseries* fue **STRANGERS**, un *beat´em-up* realizado por ABLAZE, que supone un regreso a los *arcades* de antes, esos cuya sencillez y jugabilidad les convertía en los favoritos de los usuarios. **STRANGERS** no es otra cosa que una versión actualizada de RENEGADE, pero con sustanciosas mejoras, tanto gráficas como técnicas. En primer lugar se ha aumentado el número de golpes que nuestro personaje puede realizar, y se han incluido los infames *fatalities*, delicia de cualquier sanguinario jugón que se precie. La inclusión de dos modos de juego para seis jugadores simultáneos, y la opción de agarrar todas las armas y objetos que nos encontremos en el escenario, ayudan sin duda a que nos divirtamos cada vez más. Los escenarios están renderizados y tienen un gran colorido, pero lo mejor del juego son los efectos de sonido, ya que cada jefe de banda habla y da instrucciones a sus subordinados para que acaben contigo. Pero no todo iban a ser flores para este juego, ya que la dificultad es demasiado elevada para engancharte el rato necesario, y los golpes son en muchas ocasiones difíciles de ejecutar. Esta podría haber sido una increíble versión modernizada de RENEGADE, pero algunos detalles básicos, como la jugabilidad, echan a perder lo que podía haber sido un gran juego. Lástima que no se cuiden más estos detalles.



Otra de las novedades que incorpora este juego con respecto a RENEGADE es que se han incluido fatalities, que se ejecutarán cuando sólo quedéis tú y el último enemigo final de fase.

Violencia. Es algo que no le falta a este juego, desde los manchurrones de sangre que van llenando el suelo conforme son heridos los personajes, hasta los sanguinarios *fatalities*, todo está dispuesto para que disfrutemos al máximo de los combates. Algunas de las animaciones no son excesivamente brillantes, aunque en lo que respecta a los golpes de los personajes, las animaciones son muy buenas.





El modo Gang War permite a seis jugadores simultáneos luchar entre sí. Atizar a cinco amigos más es toda una experiencia.



No estamos tan solos ante el enemigo como parece, ya que podremos utilizar todo tipo de armas y objetos para lograr nuestra misión.



A 1200

Work Bench	3.0
Formato	CD
Ram	2 mb
Instalable	sí

GRAFICOS	80
SONIDO	94
MUSICA	90
JUGABILIDAD	80
TOTAL	80

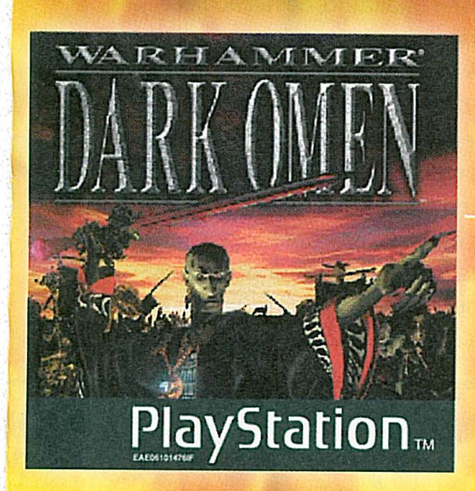
La excesiva y altísima dificultad hace que **STRANGERS** sea un juego demasiado difícil para lograr pasar niveles de una manera normal. Un poco más de testeo de los programadores no habría estado mal.

Centro Mail te presenta las mejores novedades de Electronic Arts

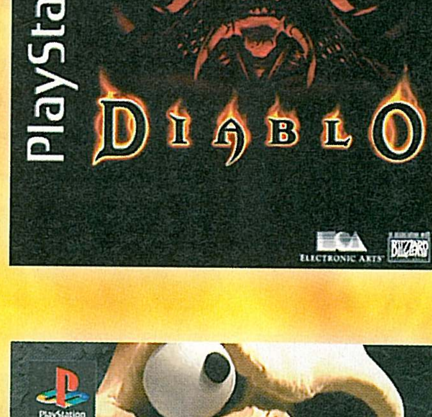




7.990 pts cada uno



Ambientado en el conocido sistema de batalla Warhammer, Dark Omen es un completo juego de estrategia con un innovador sistema 3D. Maneja los regimientos de caballería, infantería y arqueros, así como hechiceros, máquinas de guerra, etc...

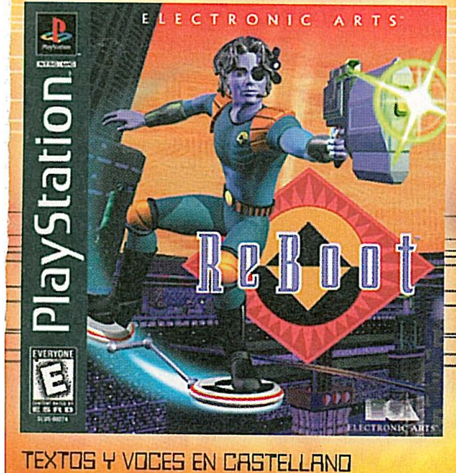


El reino de Khandaras está sumido al caos. Una fuerza malvada desconocida se ha apoderado de la tierra, llevando al populacho el miedo y la guerra civil. Ha viajado hasta la fuente de la maldad, el pueblo de Tristam.16 niveles. 300 objetos. 3 personajes.



La policía te persigue, la carretera se queda pequeña y tras la curva un nuevo control con 4 coches cruzados. Pero tu deportivo capaz de alcanzar 300 Km/h no tiene barreras. 7 nuevos coches. 8 nuevos circuitos. Conduce de noche usando las luces.

TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO



Klaymen, un héroe de plastilina debe evitar que el villano Kligg destruya su planeta. Más de 100 niveles repletos de simpática jugabilidad. 20 mundos que recorrer. Niveles ocultos. Banda sonora con música Funky.



Explora 21 niveles de juego en busca de bolas de energía que han sido localizadas en diferentes lugares del mundo. Acaba con 8 jefes y más de 30 enemigos. Texturas y gráficos 3D. Usa una gran variedad de armamento.

TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

theme HOSPITAL
PlayStation

Ponte la bata de médico y apela a tus buenas intenciones para gestionar un loco hospital. Construye consultas, quirófanos, laboratorios, etc. Contrata el personal adecuado. Descubre nuevas enfermedades. Perspectiva isométrica 3D.

TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

Conéctate con nosotros: www.centromail.es

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BALEARES
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆60 16 65

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

GUIPUZCOA-SAN SEBASTIAN
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
- C.C Las Rosas. PRÓXIMA APERTURA

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆29 47 04

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono
902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

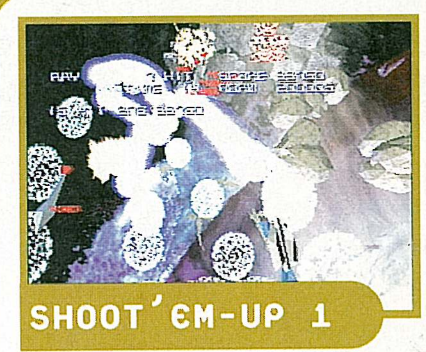


Coordinado por **J. C. MAYERICK**



Sorprendidos nos quedamos todos en la redacción cuando tuvimos la oportunidad de acceder al CD de demostración que *NET YAROZE JAPON* ha puesto a disposición de la prensa especializada. Aunque las comparaciones sean odiosas, las diferencias entre las *demos* europeas y japonesas son abismales, con especial atención para un grupo de programación que promete mucho: TEAM FATAL. Si hacen esto con *NET YAROZE*...

JAPON SIEMPR



SHOOT 'EM-UP 1

Es de las *demos* más veteranas que se pueden encontrar en la red, y no por ello deja de sorprendernos. A pesar de su exagerada dificultad (en unos segundos habremos muerto), es sorprendente comprobar los estupendos juegos de luces que se pueden llevar a cabo con **NET YAROZE**. Cuenta además con una virtud a la que todos los aficionados a los *shoot'em-up* nos aferramos: la pantalla se encuentra continuamente invadida por enemigos, explosiones, rayos y todo tipo de elementos que convierten a este «matamarcianos» en todo un espectáculo visual. Dista mucho de estar finalizado, de hecho hace bastante que su creador no saca nuevas versiones, pero a buen seguro servirá como obra didáctica para aquellos que hagan sus primeros pinitos con **NET YAROZE**. Además, y si has bajado la *demo* desde **Internet**, podrás editar fácilmente tus propios niveles con un simple editor de texto y un pelín de ingenio.



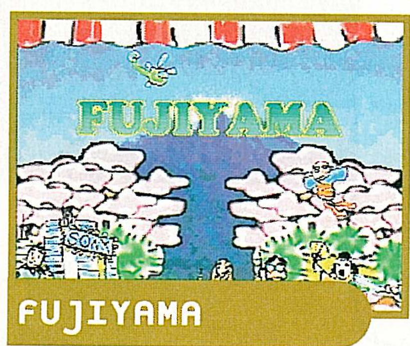
INSECTS

Aunque gráficamente es muy limitado, **INSECTS** cuenta con la gran facultad de ser especialmente divertido, como corresponde a un sistema de juego que ha sido ya múltiples veces utilizado. En la piel de una mariquita (no como **DE LUCAR**, sino de las que tienen topitos negros y vuelan), nuestra misión consistirá en alcanzar la bandera que hay en cada uno de los niveles. Para ello habrá que utilizar los *items* que hay sobre el «tablero», lo que permitirá evitar el casi estúpido patrón de ataque de nuestros enemigos. **INSECTS** es de esos juegos que, a lo tonto, te acaban enganchando durante largos periodos de tiempo.



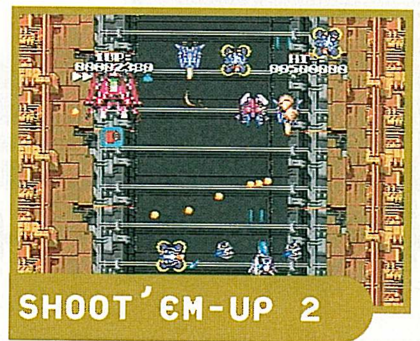
GAS GIRL

La primera gran sorpresa del CD nos la dio TEAM FATAL con este **GAS GIRL**. Tras una *Intro* corta pero espeluznante se nos da paso a un juego de plataformas en 3D en la que la protagonista tiene una cierta tendencia a gasear a todo lo que se interpone en su camino. Con dichas ventosidades no sólo asfixia a sus enemigos (como se muestra en las pantallas), sino que además será capaz de tomar un impulso extra para alcanzar ciertas plataformas. El nivel de gases se aumenta recogiendo corazones (unas «fabes» habrían sido más apropiadas). En el apartado técnico, sobresaliente, con un *engine 3D* que destaca por su suavidad y sus geniales efectos gráficos. Sólo se echa en falta un poquillo más de variedad.



FUJIYAMA

Un extraño invento que, al estar en japonés, cuesta bastante interpretar. A primera vista parece un catálogo de montañas y volcanes algo sencillote, aunque si lo hemos acercado hasta estas páginas es por lo curiosa que resulta su pantalla de presentación (la que aparece sobre estas líneas). Una especie de fondo pintado a mano con personajes que, a modo de recortables, se mueven por la pantalla. Un efecto muy curioso que merece la pena observar.



SHOOT'EM-UP 2

A este segundo *shoot'em-up* le ocurre algo parecido al primero que hemos comentado. Cuenta con un único nivel continuo sobre el que aparecen infinidad de enemigos a una velocidad endiablada. En los pocos segundos que dura la partida se puede apreciar una apariencia muy similar a la de los *shoot'em-up* comerciales, lo que da una buena muestra de las capacidad del *SDK* de **NET YAROZE** aplicados a los entornos 2D. Esperemos que haya nuevas versiones.



HOVER RACING

Si recordáis el inolvidable F-ZERO de **SUPER NINTENDO**, **HOVER RACING** es lo más parecido que se puede encontrar para **PLAYSTATION**, y lo que es mejor, técnicamente es muy bueno. Es de los pocos juegos que aparecen en el CD que están completamente terminados, ya que cuenta con selección de vehículos, distintos modos de juegos (*Battle*, *Versus*, *Time Attack*, etc.) y nueve circuitos con trazados realmente asombrosos. Incluye un modo de dos jugadores a pantalla partida, aunque a costa de ralentizar un pelín el desarrollo del juego. ¿Lo más sorprendente de **HOVER RACING**? La suavidad de movimientos en el modo de un jugador y, lo que es más importante, la increíble sensación de velocidad.



…RE EN CABEZA



TERRA INCOGNITA

TERRA INCOGNITA es, hoy por hoy, la obra maestra de un equipo de programación que hace sus primeros pinitos con **NET YAROZE**: TEAM FATAL. A pesar de contar con la apariencia de un *Action RPG*, **TERRA INCOGNITA** es la mezcla perfecta entre el desarrollo de LANDSTALKER y la apariencia gráfica de DARK SAVIOR. Su magnífico *engine*, que nos proporciona una libertad total en la selección de vistas, tan sólo flaquea por la ausencia de fondos, que en este caso podría haberse solventado con simples *bitmaps*. La suavidad de movimientos, su magnífica *Intro* y notables músicas hacen que **TERRA INCOGNITA** pudiste pasar incluso como un juego comercial. Además tiene los textos en japonés e ¡inglés!



Línea Directa

línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Nuevamente desde estas líneas estoy dispuesto a sacaros de dudas. Una sección abierta tanto a expertos o recién incorporados a este mundillo. Cualquier tipo de cuestión tiene cabida en estas páginas. Animaos y escribidme a esta dirección:

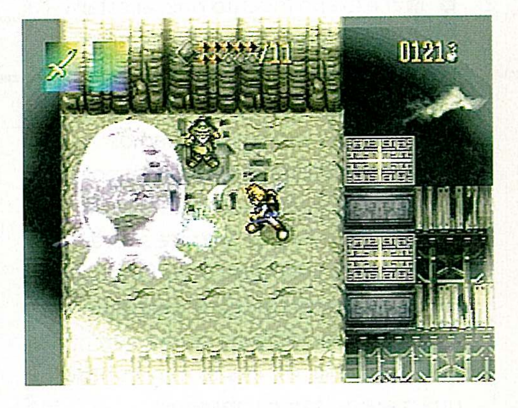
Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre **THE SCOPE**.



Hola THE SCOPE:
1) ¿Cuáles son los posibles nombres para la futura consola de SEGA?
2) Primero 8 *bits*, después 16, luego 32, 64... ¿Esta supuesta consola tendrá 128 *bits*?
3) Se rumorea que CORE sacará TOMB RAIDER 3 para una nueva consola... ¿Qué consola? Gracias por anticipado.

Víctor Sierra Matute, Madrid

Gracias a ti por escribir:
1) Aunque se rumoreaban varios nombres como ***DURAL*** o ***BLACK BELT***, al final ***KATANA*** parece que será su nombre definitivo.
2) Pues sí, aunque en Mayo lo confirmaremos, ***KATANA*** tendrá 128 *bits*.
3) CORE ha anunciado que no habrá otro TOMB RAIDER... Por lo menos con ese nombre.



ROL EN ESPAÑOL

Colegas, al grano:
1) ¿Por qué no sacan más juegos de rol en español para ***PLAYSTATION***?
2) ¿Creéis que sacarán el FINAL FANTASY VIII?
3) ¿SIM CITY 2000 o Z?
4) ¿Saldrá XENOGEARS y el TALES OF DESTINY en **España**? ¿Y CONSTRUCTOR?

Miguel Angel Serrano, Altea (Alicante)

Qué pasa, «tronco»:
1) Están en ello. ALUNDRA está al caer, y más tarde el colosal WILD ARMS. Paciencia que todo llega.
2) Supongo que se estará trabajando en él... Y si así fuera, Navidad sería la fecha perfecta.
3) SIM CITY 2000 es mejor juego, aunque no se parecen mucho entre sí.
4) CONSTRUCTOR sí... Los otros lo veo difícil.

SATURN EN JAPON

¡Qué tal! Dudas sobre ***SATURN***:
1) ¿Sacarán VIRTUA FIGHTER 3 y SCUD RACER?
2) ¿Qué próximo lanzamiento de ***SATURN*** crees tú que será la bomba?
3) ¿Tiene ***SATURN*** mayor éxito en **Japón** que en el resto del mundo? ¿Cuál es el mejor juego de ***SATURN*** que se ha quedado en tierras japonesas?
4) ¿Me aconsejas que me compre una consola nueva? (Me gusta bastante ***NINTENDO 64***).

Benjamín Rivas Ruiz, Madrid

Espero poder ayudarte:
1) VF 3 parece ser que sí. SCUD RACER se quedará para la ***KATANA***.
2) Además de VF 3, yo diría que RESIDENT EVIL 2 y AZEL: PANZER DRAGOON RPG.
3) En **Japón** tiene mucho más éxito. De hecho un 25% del mercado es suyo. De entre los muchos que no han llegado, GRANDIA.
4) Siempre es interesante tener más de una consola. ***PLAYSTATION*** actualmente es la mejor inversión. ***NINTENDO 64*** tiene mucho futuro por delante, y ***KATANA*** puede ser la bomba. Piénsatelo.

TERMOMETRO

CALIENTE
Los juegos de fútbol que nos llegarán con motivo del mundial.

TEMPLADO
La ***KATANA***, que hasta el próximo mes de Mayo no sabremos sus cualidades.

FRIO
NINTENDO 64, que debe empezar a pisar a fondo y exprimir su consola.

CARTA DEL MES

No sé si estoy escribiendo al sitio adecuado, pero mi intención es haceros una nueva propuesta. Me parece que sería una muy buena idea que crearais una sección en la que aparecieran *records* de videojuegos conseguidos por los lectores. Cuando digo *records* me refiero, por ejemplo, a tiempos de vueltas rápidas, puntuaciones máximas, tiempo de finalización de un juego, etc... Es cierto que esta sección traería consigo ciertos problemillas como puede ser la veracidad de dichas marcas, que puede arreglarse adjuntando una nítida foto de la pantalla en la que aparezca. Personalmente creo que podrían cogerse dos o tres juegos por consola, dando prioridad a juegos de velocidad en los que se tenga que batir un tiempo, no una puntuación. Espero que meditéis esta propuesta.

Enrique Pellejer, Zaragoza

N. de la R.: Estudiaremos tu idea, que no te quepa duda. Y esperamos más cartas hablando de lo que queráis, tanto de la revista como de este mundillo en general.



PEOR Y MEJOR

Hola Scope, te quería hacer unas preguntillas:

1) ¿Cuál es peor, Battle Stations o Sky Target?
2) ¿Qué es *engine 3D*?
3) ¿F1 Pole Position es mejor que F1´97 aunque sean de distintas consolas?
4) Para publicar los trucos de los juegos, qué hacéis, ¿los probáis o los pedís a los fabricantes del juego?

Raúl Belinchón Calderón, Madrid

Intentaré sacarte de dudas:

1) La verdad es que ambos son bantante «maletes», pero Battlestations creo que es el peor.
2) Para que se entienda, cuando hablamos de *engine 3D* hacemos referencia al conjunto de programas y rutinas que explotan o gestionan el apartado gráfico tridimensional del juego. Decimos si es bueno o malo atendiendo a la suavidad, a la pérdida de polígonos, a la cantidad de elementos que maneja, etc...
3) Para mí F1´ 97 es mucho mejor.
4) Los probamos todos. Los sacamos de **Internet**, de la propias compañías, nosotros mismos...



LA GRAN SAGA

¡Cómo estamos! Soy fanático de la saga Star Wars, y tengo unas dudas del **Masters Of Teräs Käsi**:

1) ¿Hay luchadores ocultos? ¿Alguno de ellos es Yoda?
2) La forma de lucha, ¿es más de magias o de *combos*?
3) ¿Es realmente bueno?

Josep Manel Castell Buda, Barcelona



Estamos bien, gracias:

1) Pues me temo que el *alter ego* de **The Punisher** y **Jordi Pujol** no aparece en este *beat´em-up* de LUCASARTS.
2) Tiene un poco de ambas cosas, desde *combos* más bien largos hasta potentes magias. A esto debes incorporar lo de las armas, que en su día puso de moda Toshinden.
3) Es un buen juego, aunque no tanto como debiera al llevar tan glorioso nombre.

PERIFERICOS

Me llamo David, y primero quería felicitaros por la revista, hay comentarios que me hacen reir mucho. También me gustaría que me aclaraseis unas dudas:

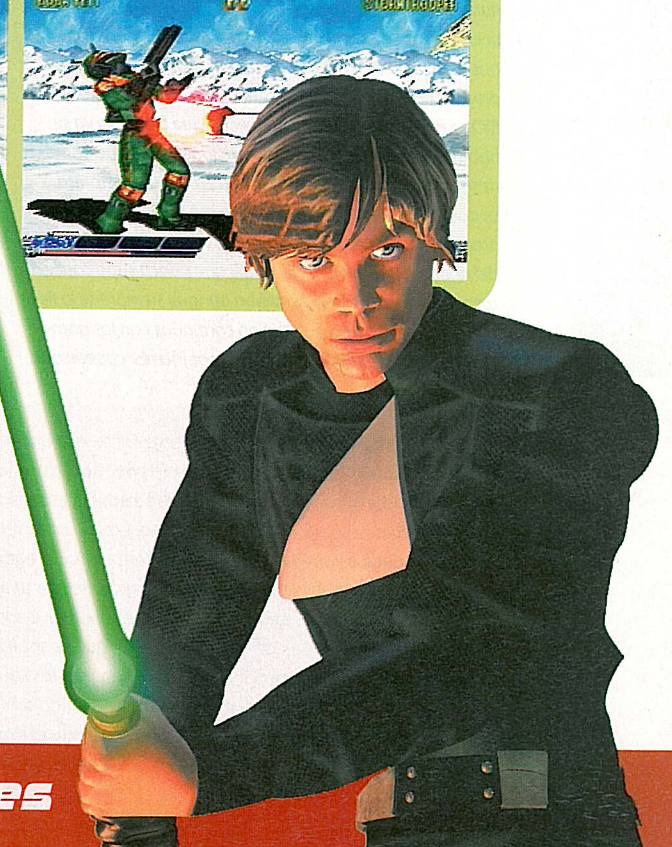
1) ¿Qué juegos (si los hay) son compatibles con la pistola ***G-Con 45***, aparte de Time Crisis y Point Blank?
2) ¿Sirve la ***Predator*** (u otra pistola) para todos los juegos de este género incluidos los anteriores?
3) ¿Para qué juegos sirve el volante y pedales de ***PlayStation***?

David Martínez Alvarez, Valencia

Gracias por la parte que me toca:

1) De momento para esos dos sólo, y en un futuro serán compatibles juegos como Elemental Gearbolt (una de las últimas creaciones de SCEI) y algún que otro más.
2) ***Predator*** sirve para todos los que soporten *Light Gun*, excepto los de NAMCO, como los dos anteriores. Por ejemplo, Elemental Gearbolt será compatible para las dos pistolas. Difícil elección.
3) Para cualquiera que sea compatible con el ***NegCon Pad***, como por ejemplo, la saga Ridge Racer, los Wipe Out, los Destruction Derby, el Ace Combat... Fíjate en la caja de los juegos, y si ves que pone el icono que indica que es compatible con dicho *pad*, es que también lo es con el volante y los pedales.





Esperamos vuestras Cartas del Mes



internecio

Coordinado por **SUPERGOLFO**

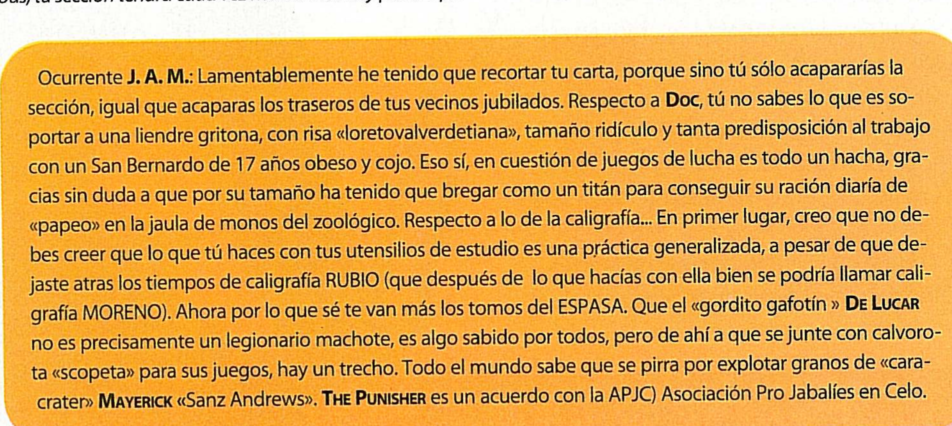
La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

El incontinente verborrenal

*Estimado SUPERGOLFO, suelo leer personalmente todos los comentarios excepto los de **Doc**, claro. Ese proyecto de chinchilla nos martiriza todos los meses con sus frases sin sentido e incluso se atreve a calificar al snowboard como variante deportiva salvaje donde las haya, frase humorística para todos los que conocemos a su novia. Mi obsesión por **Doc** es casi patológica. En clase el profesor de filosofía me preguntó cuál era la pregunta que se hacía la humanidad. Esa noche no había estudiado, y le dije que era si **Doc** podría mutar de caniche peludo a perrito pachón mientras realiza un air-combo con una mano. El profesor me proporcionó el cuadernillo número cinco de caligrafía RUBIO, que remití a la revista. Sospecho que **DE LUCAR** ya se habrá hecho con él y lo habrá enrollado hasta que adquiriese esa forma fálica tan solicitada en vuestra empresa. Y es que **DE LUCAR** se pasó a la otra acera el día que, al ir a atarse los zapatos, descubrió cuál era la verdadera razón del apodo del «Scopeta». Sí, aquél que nunca supo conectar el bazooka de **SUPER NINTENDO** aunque siempre se lo llevaba a casa. Por otra parte, si no continúas con las gambas, tu sección tendrá cada vez menos interés y puede que se vea superada en simpatía por AMIGAMANIA, la única que produce risa tan sólo con ver las pantallas de los juegos con los que **THE PUNISHER** nos quiere hacer creer que juega alguien. Cuando yo jugaba a ANIMAL, VEGETAL, MINERAL de **AMSTRAD CPC** ya era viejo el **AMIGA** (y **THE PUNISHER**).*

J. A. M., Pinto (Madrid)



Ocurrente **J. A. M.**: Lamentablemente he tenido que recortar tu carta, porque sino tú sólo acapararías la sección, igual que acaparas los traseros de tus vecinos jubilados. Respecto a **Doc**, tú no sabes lo que es soportar a una liendre gritona, con risa «loretovalverdetiana», tamaño ridículo y tanta predisposición al trabajo con un San Bernardo de 17 años obeso y cojo. Eso sí, en cuestión de juegos de lucha es todo un hacha, gracias sin duda a que por su tamaño ha tenido que bregar como un titán para conseguir su ración diaria de «papeo» en la jaula de monos del zoológico. Respecto a lo de la caligrafía... En primer lugar, creo que no debes creer que lo que tú haces con tus utensilios de estudio es una práctica generalizada, a pesar de que dejaste atras los tiempos de caligrafía RUBIO (que después de lo que hacías con ella bien se podría llamar caligrafía MORENO). Ahora por lo que sé te van más los tomos del ESPASA. Que el «gordito gafotín» **DE LUCAR** no es precisamente un legionario machote, es algo sabido por todos, pero de ahí a que se junte con calvorota «scopeta» para sus juegos, hay un trecho. Todo el mundo sabe que se pirra por explotar granos de «caracrater» **MAYERICK** «Sanz Andrews». **THE PUNISHER** es un acuerdo con la APJC) Asociación Pro Jabalíes en Celo.

GOLFOMENSAJES

Adolfo «el de UNO PARA TODAS». Tus fans me acosan preguntándome por ti. Pues Adolfo ahora hace el ridículo en los 40 PRINCIPALES de 6 a 10 de la mañana, y también se le ve su deforme cuerpo en EL JUEGO DE LA OCA de TELE 5 (hace de oca). Tiré tu anterior carta, a ver si escribes..

Manuel Cruz. Tu apodo «el semental» es como si Romay se apodara «el enano».

Pepe Valle. Pues sí, Laura es toda un artista. Tu no lo haces mal, pero coloreas fatal. Espero otro dibujo tuyo.

Pedro Villa. «Yeti simpaticón», los de GAME 40 han sido capaces de decir que SUPER JUEGOS es una revista infantil. Un programa que tiene cosas como MUP y PIN Y PON creo que puede presumir de todo menos de adulto. Lo podría presentar Leticia Sabater. Y eso no quiere decir que sea malo un programa o revista infantil, pero SUPER JUEGOS no es así.

E. T. Has debido aprobar plastilina, porque tus dibujos son muy buenos.

Payaso. Tus dibujos molan, sí... Pero todavía no tanto como para publicarlos.

Víctor Villén. Trata de abandonar temas tan trillados como DRAGON BALL Z y dibuja algo original..

Begoña Andrés Magdaleno. Ya estás a mi nivel... aunque dudo que eso sea algo bueno.

Carla Lopes. Menos dibujitos y más fotos tuyas en tanga de cuero.

Dark Prophet. Que se haya fastidiado tu Olivetti, no implica que tus cartas sean tan cortas. Aplícate vaguete.

Gaiden. Que Dios te pague tus esfuerzos, pero lamentablemente curramos con MAC, y no puedo descomprimir eso. Manda un zip. Recuerdos de tu parte.

Slam. Soy de una raza superior, escupitajo de escarabajo del bajo Tajo.

Pablo Bellas. Intentaré colar tu dibujo el mes que viene. Sí que has mejorado.

No tengo más sitio, así que recuerdos a Isabel Lozano, Rafael Hoyo, Miguel Pereiro, «Jerogrífico» (un imbécil), Ozzy (no voy al concierto), Victor Manuel (el voluntario cruzrojeresco más chulesco), Cyber-Yayete (mi colega), Hunter, M. A. Martín, Dani & Raúl, David Cano, y el resto de necios que me han escrito.

Menos chacales, caperucito

No te voy a mandar un dibujo, ya que podría producir graves trastornos estomacales y cerebrales. Preguntillas:

1) ¿El nauseabundo color de tu lengua se debe a las cantidades de pus que segregas o a los besos de tu madre?

*2) ¿Es cierto que la METRO ha contratado a **THE PUNISHER** para dar el alarido del principio?*

3) ¿Por qué has elegido a Jezulín como ídolo?

4) ¿Has pensado alguna vez en usar tus largas uñas de los pies para arar los campos de cultivo?

5) Tu discapacidad mental se debe a la menopausia o a la depresión que te produjo la muerte de tu Tamagotchi.

6) Han sido tus progenitores los que te han transmitido esas aficiones tuyas como masticar heces, ingerir el pus de tus protuberancias faciales...

7) ¿Con qué miembro de la redacción te llevas mejor? ¿Y con qué miembro de los miembros?

8) Te dedico todas mis flemas, gapos, eructos y gargajos. Volveré, y espero que estés preparado.

Chakal, Salamanca

Si escribes como dibujas, te agradezco en el alma que no me mandes nada. Veamos:
1) Mi lengua se me quedó verde desde que tu madre me violó con sus colegas del psiquiátrico. Me besó sin parar y así se me quedó. Tú lo que tienes verde es otra parte de tu cuerpo, y debido a que tu época de lactancia se prolongó unos 15 años. Siempre te ha gustado la leche cortada.
2) Pues aunque se lo ofrecieron, al final fue fichado por el zoo para doblar a un elefante mudo.
3) Mi sueño siempre fue torear a tu padre.
4) Con mis uñas lo que aro es la espalda de tu novia, y así le arranco los restos de zurraspas, ladillas y palominos que le dejas cada noche.
5) Discapacidad entendida como diferencia. Tengo más cerebro que toda tu familia junta. Mi tamagotchi se murió el día que me acosó tu madre. Después de ver a una iguana en celo... para qué seguir viviendo.
6) No mientas. Sabemos de buena tinta que te escondes en los baños de los campos de fútbol para comer caliente de los sanitarios.
7) No me llevo bien con nadie. Y a mucha honra. Para el miembro el de tu madre, que sirvió de molde para la estatua del caballo de espartero.
8) Gracias, pero no tengo hambre. Guárdatelos para esta noche, que hoy no hay fútbol.
Estaré preparado. Ya he comprado Cucal.

Escarabajo que te rajo

*Buenas **SuperGolfo**, éste es mi primer petardo en tu nauseabunda sección, así que espero que te lo metas con una palanca al rojo vivo por el único agujero que tienes libre... el del ombligo. Como ambos sabemos que eres un impresentable, yo tampoco me extenderé en basureros halagos a tu asquerosa apariencia de homosexual frustrado. Además, de eso ya tendrás bastante cuando vuelvas al «chozo» y tu bigotuda madrastra te dé la paliza. Por otro lado, a ver si consigo de aquí a que eche esta porquería a la basura (digo al buzón), mandarte una fotografía, aunque dudo que sea lo más adecuado. Total, para que se entretenga con ella el camionero de tu novio...*

Paso a las preguntas. Tómate una tila.
*1) ¿Para qué sirve el puerto paralelo (Parallel i/o) que tiene **PlayStation**?*
*2) ¿Podrías definir o describir al Director de **SUPER JUEGOS**? No me defraudes.*
3) Intuyo que a esta altura me habrás puesto como a los trapos que la acémila de tu madrastra utiliza para limpiarse el bul y luego restregártelos por la cara. ¿Te gusta sentirte insultado?
4) Starship Troopers es una mierda de película (perdón por lo de película, me he pasado). ¿Sacarán un arcade de esta película o de la que montaste la última nochevieja con dos negros en la puerta de la discoteca?.

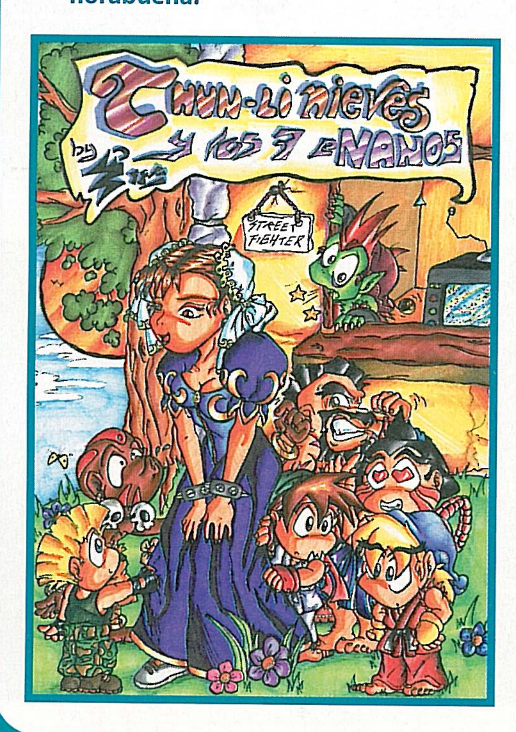
Escarabajo FX, Ayamonte

Novato, lo que se dice novato... lo eres un rato. Mira tú que cosas. Ahora resulta que el ombligo es un agujero, en lugar de una pequeña hendidura en nuestra piel. Eso te pasa por salir con Tarzán, y que al ver que tus agujeros estaban llenos, pero de virus, te dijo aquello tan famoso de... «Tarzán ser fuerte y hacer agujero nuevo». Ahora lo que tienes es, en lugar de ombligo, es un armario empotrado de forma circular. Prefiero que me dé una paliza mi madre a darme la paliza con tu madre. Tu foto es muy bonita, se adivina tu perilla «cuatripélica», tu nariz «bronosolniética» y tu coleta de burra. Mándala a Waku Waku.
1) Pues fue diseñado especialmente para ti. Pero lo has traducido mal. Es un puerto para lelo (separado).
2) Aunque jamás se afeite, tenga menos pelo que Filemón y un pendiente que le robó a la Barbie, jamás le atacaría. Bastante tiene con sus varices de abuela y sus flatulencias crónicas (ríete de las armas químicas).
3) Sinceramente, me da igual. A mí me pagan no por insultarte, sino por describirte.
4) Has sido mal informado, lo que a tí te dijeron es que la otra noche, mientras yo estaba en una discoteca con una negra (imponente, por cierto), tu estabas con una vieja que te dio puerta.

La pared del W. C.

dibujos dibujos dibujos

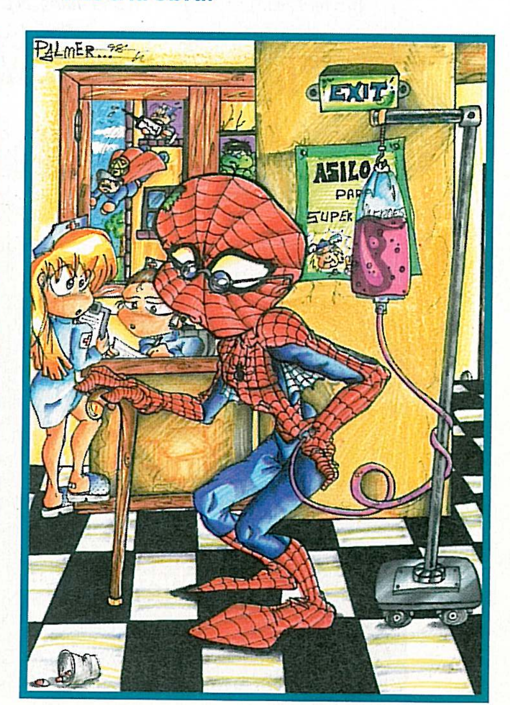
▼ Laura Pérez Seguer se está convirtiendo en una fija en la Pared Del W. C. Y como siga dibujando así veo difícil que la desbanquéis. Eso sí, este mes he recibido muchos dibujos dignos de este espacio. Enhorabuena.



▼ La barcelonesa Miriam Alvarez ha coloreado con acuarela esta particular visión de Alundra, el inminente RPG de Psygnosis. El nivel sigue subiendo mes tras mes, ya sólo espero que me llegue alguno con un marco de plata.



▼ El maño Palmer nos envía un colosal dibujo de Spiderman en su tercera edad. Realmente el dibujo es una pasada, que rebosa calidad y buen humor por los cuatro costados. Aprended de él chicos, y manos a la obra.



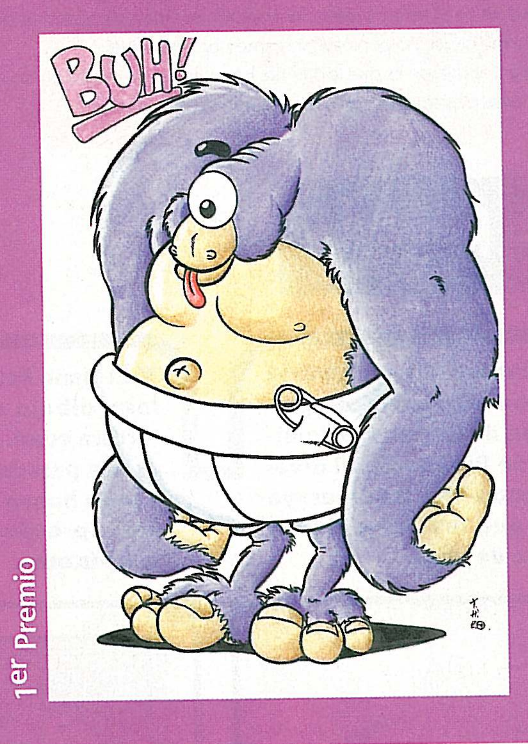
dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

Resultados de los concursos

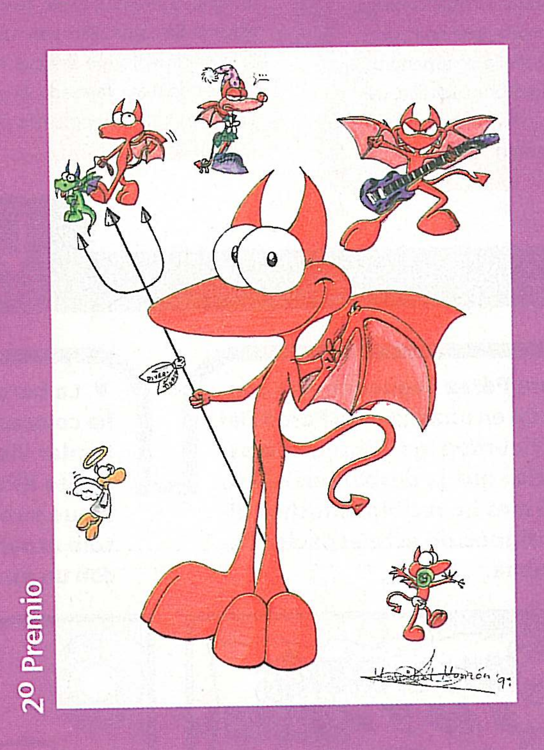
GANADORES CONCURSO DIVERTIENDA

Ante la calidad e imaginación de los participantes, DIVERTIENDA ha decidido ampliar el número de ganadores de 10 a 12. Como curiosidad, han seleccionado al ganador por su gran trabajo y creatividad, pero piensan que el 2º premio, por su viabilidad en hacerlo mascota, será en un próximo futuro su compañero de marketing. Esta es la relación de ganadores:

1º .- Pablo Ant. Sánchez Nogueira (TOLEDO)
2º .- Maribel Monzón López (TOLEDO)
3º .- Inma Pla Tomás (VALENCIA)
4º .- Carlos Tato Fdez. de Simón (C. REAL)
5º .- Julián del Rey Aparicio (GUADALAJARA)
6º .- Francisco Javier Tubio Pérez (SEVILLA)
7º .- David Navarro Terceño (MADRID)
8º .- Javier Mestre Llorente (BARCELONA)
9º .- Javier Planas Torrents (BARCELONA)
10º .- Eva Richarte Prieto (BARCELONA)
11º .- Aitor Cortázar Beitia (VIZCAYA)
12º .- Miriam Alvarez Morales (BARCELONA)



1er Premio


2º Premio

GANADORES CONCURSO BUSHIDO BLADE

Los participantes agraciados con un juego BUSHIDO BLADE son los siguientes:

Daniel Bornez Martínez (GUIPUZCOA)
Jorge Morales Tapial (CIUDAD REAL)
Francisco Arco Ramírez (BARCELONA)
Roberto Martín Fernández (ZARAGOZA)
Marina Claudio Miguel (LA RIOJA)
Eloisa Bandera Sánchez (MALAGA)
José Luis Callardo Carrión (GERONA)

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO BUSHIDO BLADE

Los afortunados ganadores de un juego BUSHIDO BLADE y una PLAYSTATION han sido:

Pedro Jiménez Martín (BARCELONA)
Abraham Ortega Hernández (ALBACETE)
Eduardo Perez Hita (MADRID)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

Grupo M.G.K. International

Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante

Internet: www.mgk.es

Teléfono: (96) 571 80 79

Fax: (96) 570 38 35

• • Entrega por SEUR 24 Horas • •

Aquí Solamente una Regla

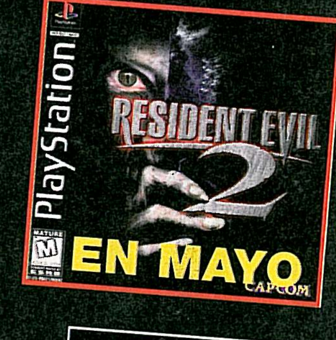
"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"

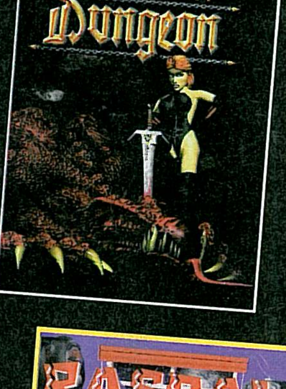


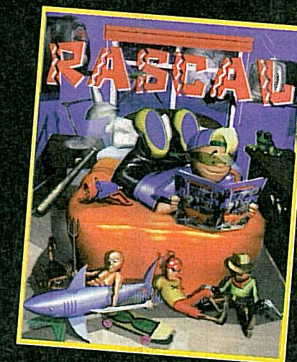
Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios (Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy / Ordenadores...)

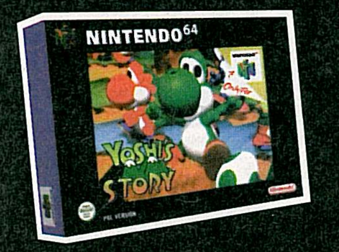


Rápido únete a nuestra red y aprovéchate de muchas ventajas. Para saber todos los servicios que te proponemos, llámanos.



























TIENDAS DISTRIBUIDORES M.G.K.

BARCELONA
C/Nicaragua 57 - 59 • Tel: 410 55 95
C/Begur No 38 • Tel: 431 62 34
C/Major de Sarria No 123 • Tel: 205 16 78
Gran Via No 1087 • Tel: 278 23 87
Bernard Metge No 6 - 8 • Tel: 278 07 69
SENTMENAT: C/Joanot Martorell No 14
Tel: 715 05 68

BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
C/Particular de Allende No 10
Tel: 473 31 41
CASCO VIEJO: C/Belostikalle No 18
Tel: 415 56 42

BLANES
C/Horta D'en Creus No 40 Tel: 35 24 84

LLEIDA
Corregidor Escofet No 16 Tel: 22 10 64

MADRID
Donoso Cortes No 41 Tel: 543 47 04

SEVILLA
C/Salineros S/N Tel: 495 00 33

VALENCIA
C/Jose Benlliure No 100 Tel: 374 37 92

VIZCAYA
SANTURCE: C/de la Portalada No 2
Tel: 483 27 16

ZARAGOZA
C/Fueros de Aragon No 3 - 5 Tel: 56 02 34

BALEARES
MAHON MENORCA:
C/Obispo Severo No 15 Tel: 36 63 72

GRAN CANARIA
ARGUINEGUIN: C/ Angel Guimeral No 3
Tel: 15 14 35



este mes en CNR
CÓMO SER POSITIVO
consejos y técnicas para superar con facilidad nuestros peores momentos
y, además, en el número de abril...
comparativa de coches orientales
qué medicinas dejará de pagar el seguro
test: ¿compras más de la cuenta?
nº de abril ya a la venta
guía para iniciarse en el golf
de qué va el rock latino
CNR
revista mensual para seres inteligentes
Una publicación de Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA
CNR
revista mensual para seres inteligentes
CÓMO SER POSITIVO
HASTA EN LOS PEORES MOMENTOS
Qué medicinas dejará de pagar el seguro
Cómo comprar bien de segunda mano
Cuáles son los alimentos más ecológicos
Los mejores coches japoneses y coreanos
Trucos para evitar que te frían los bancos
Los planos de la casa del futuro
test: ¿compras más de la cuenta?
De qué va el rock latino
Guía para jugar al golf

KONAMI SIGUE DANDO JUEGO

Vive el inigualable espectáculo de la NBA con un simulador baloncestístico en el que podrás hacer realidad tus sueños y convertirte en la estrella fulgurante de este intenso deporte.

El mito de los Belmont arrasa la portátil de **NINTENDO** con un plataformas repleto de tensión y misterio.





Acompaña a Goemon en una delirante aventura para ***Nintendo 64*** y ***Game Boy***, en la que el humor y los más espectaculares gráficos están garantizados.

Surca los cielos y conviértete en un auténtico as de la aviación destruyendo un sifín de objetivos enemigos. A estas alturas no encontrarás nada que se le parezca.



KONAMI
C/ Orense 34. 28020 Madrid.
Fax. (91) 556 28 35